平成28年6月2日発行・発売（毎週木曜日発行・発売）第31巻 第24号 通巻1435号 平成12年5月31日第三種郵便物認可

©2016 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

遊びたいゲームが見つかる! No.1ゲーム総合誌

Weekly ファミ通

創刊30周年超特大号!

●DLC付録40連発&別冊付録つき

2016
6/16 増刊号
特別定価
580yen

Thank You!

30th Anniversary

※付録各コードの有効期限は、最短のもので2016年7月30日23時59分まで。各コード1個につき入力は1回のみ有効。ファミ通のデジタル付録は、「BOOK☆WALKER」でダウンロードできます。

ACQUIRE
PS4 PSVITA
セカイに響く、
CERO
審査予定
レーティング
©2018 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved. "PS4"、"PlayStation"および"プレイ"、"PSVITA"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

次の40年目へ向けて、アキバから応援しています！ アクワイア 一同より
ファミ通 30 2016 Anniversary
AKIBA'S BEAT
アキバズビート
2016
秋発売予定
Release Date: Autumn 2016
akibas.jp
リアル
ボクらの妄想

※画像はイメージです。実際の仕様と一部異なる場合があります。※特典は数に限りがございます。なくなり次第終了とさせていただきます。
※一部店舗ではお取り扱いがない場合があります。

Weekly ファミ通
30th Anniversary 2016
ファミ通30周年おめでとうたまあ〜!
PUZZLE & DRAGONS
早期購入特典
限定アーマードロップ値バージョン
対応機種：Newニンテンドー3DS / Newニンテンドー3DSLL / ニンテンドー3DS / ニンテンドー3DS LL
ジャンル：冒険パズルRPG
プレイ人数：1人 ※通信プレイあり(協力&対戦)
発売元：ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
希望小売価格：パッケージ版 ：4,800円(税別)
ダウンロード版：4,074円(税別)
※『神の章』『龍の章』共通
※本作品は、ゲーム中にアイテム課金等の要素はございません。
© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。
タイトル：『パズル&ドラゴンズ』
ジャンル：パズルRPG
発売元：ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
価　格：無料（一部有料アイテムがございます）
対応環境：iOS6.0以降の対応端末、Android OS4.0〜6.0の対応端末
© GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

PS4 PS3
烈伝シリーズ
時代が求めた
真の武士(もののふ)の物語
戦国BASARA
真田幸村伝
センゴクバサラ サナダユキムラデン
CERO B
Weekly ファミ通 30th Anniversary
週刊ファミ通30周年おめでとうございます!!

真田幸村の生涯を描く、『戦国BASARA』シリーズ初の長編ドラマ！

熱き魂を胸に戦国時代を駆け、
大坂の陣に挑んだ真田幸村の生涯を追え！

様々な思惑が交差する戦場で
武将たちは何を想う。

真田幸村のアクションが刷新！
進化したBASARAアクションを体感せよ！

豪華2大特典

数量限定特典1

真田幸村 特別衣装【白十字 Ver.】

白十字に刻まれた
「伊達政宗」の覚悟を
「真田幸村」が纏う！

※本特典は、パッケージ版・ダウンロード版ともに対象となります。※ダウンロード版は期間限定で特典が付与されます。
※パッケージ版は数量限定でパッケージ内にプロダクトコードが封入されます。コードは1回のみ利用可能です。
※本コンテンツを入手いただくには、PlayStation™ Networkに接続できる環境が必要です。
※本特典の後日配信の予定はございません。※画像はイメージです。内容・仕様は予告無く変更になる場合があります。

数量限定特典2

小説「元服・真田幸村」

弁丸は幸村へと成長する。
明らかとなる真田幸村、
元服の物語！

※本特典は、パッケージ版のみ対象となります。
※数に限りがございます。予めご了承ください。
※画像はイメージです。内容・仕様は予告無く変更になる場合があります。
※本特典は外付け特典となります。

ゲームソフト『戦国BASARA 真田幸村伝』と「弁丸」「梵天丸」
２体のフィギュアがセットになった、イーカプコン限定版が登場！
早期キャンペーンや特典も有り！

イーカプコン限定版
『戦国BASARA 真田幸村伝 LIMITED EDITION』

■対応ハード：PlayStation®4 / PlayStation®3 ■希望小売価格：各 15,990円＋税

＜限定版セット内容＞
1.ゲームソフト『戦国 BASARA 真田幸村伝』 2.「弁丸」&「梵天丸」スタチューセット
■数量限定特典①：真田幸村 特別衣装【白十字 Ver.】プロダクトコード ■数量限定特典②：小説「元服・真田幸村」
■イーカプコン数量限定特典：弁丸 特別衣装【幸村くん Ver.】プロダクトコード ※同特典は他ゲームショップでも付く場合がございます。
■イーカプコン予約購入特典：イーカプコンポイント「1,500(戦国)P」プレゼント

詳しくは「戦国BASARA 真田幸村伝」イーカプコン特設ページをチェック！
http://www.e-capcom.com/basara_yukimuraden/

主題歌
T.M.Revolution
「Committed RED」
NOW ON SALE

8月25日(木)発売予定

■ジャンル：スタイリッシュ英雄(HERO)アクション ■プレイ人数：1人 ■希望小売価格：パッケージ版 6,990円+税 ダウンロード版 6,472円+税
■公式サイト：http://www.capcom.co.jp/basara_yukimuraden/ ■戦国BASARA シリーズ公式 Twitter：@BASARA_CAPCOM

戦国BASARA公式LINE@
アカウントID：@basaraで検索

戦国BASARAシリーズ
公式ファンコーナー
特製瓦版登録無料

MY CAPCOM マイカプコン 登録無料！会員募集中！

CAPCOM

株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

※画像および映像は開発中のものです。"PlayStation" および "PS4", "PS3" は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

"PlayStation"および"プレイステーション"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。

お問い合わせ

プレイステーション カスタマーサポート
http://www.jp.playstation.com/support/（よくあるお問い合わせ、修理の受付など）
TEL 0570-000-929（一部のIP電話 050-3754-9800） 受付時間 10:00～18:00
お問い合わせの際にお客様からご提供いただいた個人情報のお取り扱いにつきましては、上記URLをご覧いただくかカスタマーサポートにお問い合わせください。

これからも、協力プレイしていきましょう。

ゲームの力で、世の中をおもしろくするために。
ゲームの力で、みんなをワクワクさせるために。

週刊ファミ通30周年、
おめでとうございます。

Weekly ファミ通
30th Anniversary
週刊ファミ通 創刊30周年
おめでドーン!
太鼓の達人
15周年
太鼓の達人も ドドンと15周年! 引き続きよろしくだドン!!
太鼓の達人
たいこのたつじん
© 2015 TS・Studio Ghibli © BANDAI NAMCO Entertainment Inc

NINTENDO 3DS

世界の不思議が
目を覚ます!

『太鼓の達人』シリーズ最新情報!!

お馴染みの演奏ゲームも遊べる!

※画面はハメコミ合成です。

ドコドン! 太鼓の達人 ミステリーアドベンチャー

大人気の冒険モードを収録!

最新の人気曲 70曲以上収録!

世界中のミステリースポットをめぐる、
大冒険のストーリーを楽しめる!

「ミステリーアドベンチャーモード」

どんちゃんたちと世界中のミステリースポットを大冒険!
演奏バトルで敵をぶっとばせ!

最大8VS8の大乱戦の演奏バトル!

心強い仲間キャラクターは100体以上!

マルチプレイモード

集めた仲間を持ち寄って最大4人で協力・対戦!

NHK	人生ドラマチック	ボーカロイド曲	セツナトリップ
	ようかい体操第一		ハッピーシンセサイザ
	我ら思う、故に我ら在り		ロストワンの号哭
	Hard Knock Days		ギガンティックO.T.N
	ころころここたま!		チルドレンレコード
	XY&Z	ゲーム	星のカービィメドレー
	ウンタカダンス		トラベルナ ~モンスターハンタークロスより~
	海の見える街		逆転裁判123メドレー
	QUESTION		DRIVE A LIVE
J-POP	ないものねだり	バラエティ	なめこのうた
	シュガーソングとビターステップ		本能寺の変
	ひまわりの約束		ナイト・オブ・ナイツ
	私以外私じゃないの		チルノのパーフェクトさんすう教室
	光るなら		泡沫、哀のまぼろし
	恋音と雨空	ナムコ	美しく忙しきドナウ
	360°		世界はいつでもミステリー
	Silent Jealousy	オリジナル	星屑とリニアと僕
			ダイエットファイター

大人気ナムコオリジナル曲も多数収録!

2016年6月16日(木)発売予定

メーカー希望小売価格:4,800円+税 ジャンル:和太鼓リズムゲーム

CERO A 全年齢対象

※追加コンテンツは、一部有料にて提供予定です。
※VOCALOID(ボーカロイド)/ボカロはヤマハ株式会社の登録商標です。
※本作には「バチ(ペン)」の封入はございません。

© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
ニンテンドー3DS のロゴ・ニンテンドー3DS は任天堂の商標です。

■バンダイナムコエンターテインメント公式サイト http://www.bandainamcoent.co.jp/
■バンダイナムコゲームステーション 03-3375-7656 [受付時間/9:30~12:00 13:00~17:00(土・日・祝日を除く)]

BANDAI NAMCO Entertainment

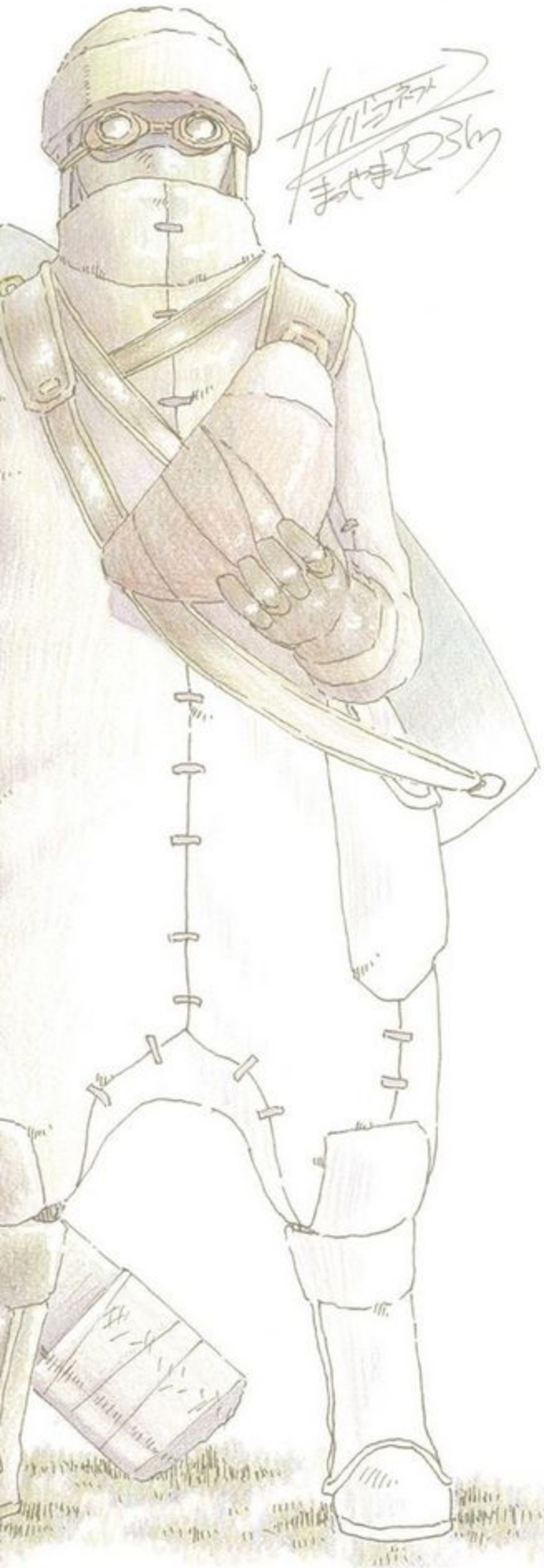
30周年おめでとう。

ゲームをひたすら遊んでいたあの頃も、
ゲームをひたすらつくっている今この瞬間も
週刊ファミ通がいつも傍にありました。
時代が変わっても、ハードが変わっても、
ゲームを楽しませよう、楽しもうという心はいつも同じ。
これからもいままでと変わらず
また新しいゲームのおもしろさを
つくり、遊び、一緒になって盛り上げていきましょう。
週刊ファミ通創刊30周年おめでとうございます。

20周年ありがとう。

株式会社サイバーコネクトツーは2016年2月16日をもって
設立20周年を迎えました。
当社は、これまでに福岡、東京に拠点を構え、
ゲーム・映像作品の企画・制作を行ってまいりました。
これもひとえに、世界中のお客様、
多くの関係者の皆様のご愛顧、ご支援の賜物と心より感謝申し上げます。
新しい時代に相応しい感動を作るため、
これからも皆様の“予想”を裏切り、“期待”を裏切らない企業を目指してまいります。
サイバーコネクトツー20周年本当にありがとうございます。

株式会社サイバーコネクトツー
代表取締役
松山　洋



他ではできない
「経験」がここにはある。
あなたの技術と経験を
サイバーコネクトツーで
発揮してください。

株式会社サイバーコネクトツー

開発スタッフ募集

ゲームデザイナー
- ゲームデザイナー
- レベルデザイナー
- シナリオデザイナー

プログラマー
- ゲームプログラマー
- エンジンプログラマー
- 物理プログラマー
- AI プログラマー
- ネットワークプログラマー
- サウンドプログラマー

アーティスト
- キャラクターモデラー
- 背景モデラー
- キャラクターアニメーター
- シネマティックアニメーター
- ビジュアルエフェクツアーティスト
- インターフェイスデザイナー

テクニカルアーティスト
- テクニカルアーティスト
- シェーダープログラマー
- ツールプログラマー

制作進行管理

品質保証スタッフ/QA

勤務地
福岡本社
東京スタジオ
モントリオールスタジオ
（カナダ ケベック州）

ご応募はこちらから

CC2 採用　検索

CyberConnect2

http://www.cc2.co.jp

Weekly ファミ通
30th Anniversary
2016
おめでとう!!
我らと共に闘え! 目指すはPS Vita征圧!!!
総勢23名
豪華声優陣が集結!
小清水亜美／千葉紗子／内田真礼／生天目仁美／加藤英美里／山本麻里安／中原麻衣／高橋美佳子／
田村ゆかり／堀江由衣／能登麻美子／植田佳奈／新名彩乃／阿澄佳奈／井上麻里奈／花澤香菜／
釘宮理恵／結城アイラ／上坂すみれ／野村香菜子／小野大輔／長谷川静香／成田剣
CERO C
Planet G
戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～ 2016年8月25日発売予定
公式twitter @sengokuotome_PR
公式サイト PCから→ http://shirogumi-nmd.com/sengokuotome-legendbattle/ スマホからも→

PS VITA

初陣にして頂上決戦！

あの人気シリーズがついにPlayStation®Vitaへ参戦!!!

強くてカワイイ乙女武将が戦う!
ハイスピードタッグ甲冑乙女アクション!!!

戦国乙女 SENGOKU OTOME ～LEGEND BATTLE～

豪華「限定セット」

「戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～ -Premium Edition-」

- 「戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～」ゲームソフト
- B5版全96ページのスペシャル公式設定資料本
- 豪華声優陣参加! 60分のドラマCD（限定セットオリジナル脚本）
- スマートフォンゲーム「戦国乙女 ～天下無敵の乙女バトル～」のAndroid専用シリアルコード（Premium Edition version）

Premium Edition 専用描き下ろしBOX入り!

数量限定特典

「戦国乙女」大感謝特典!
限定セット・通常共通（ダウンロード版除く）

- 人気キャラによるゲーム紹介特別ボイスCD（15分）
- スマートフォンゲーム「戦国乙女 ～天下無敵の乙女バトル～」のAndroid専用シリアルコード（数量限定特典 version）

※限定セット・特典は数に限りがございます。詳しくは公式HPにてご確認ください。※画面は開発中のものです。

ジャンル ハイスピードタッグ甲冑乙女アクション　プレイ人数 1人（対戦モード2～4人、アドホック対応）

希望小売価格　通常版：6,980円+税／ダウンロード版：6,300円+税／Premium Edition：11,500円+税

"PS"、"PlayStation"および"PS VITA"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

©HEIWA/SHIROGUMI INC.

世界一長い5分間

祝！週刊ファミ通30周年！

2016年7月28日 発売予定

希望小売価格　通常版 3,980円（税込4,298円） / 初回限定版 5,980円（税込6,458円）

PS VITA

http://nippon1.jp/consumer/5minutes/

ジャンル：アドベンチャーRPG

株式会社
日本一ソフトウェア

CERO B 12才以上対象

"PS", "PlayStation" and "PS VITA" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2016 Nippon Ichi Software, Inc./ Planned by SYUPRO-DX

Weekly ファミ通 30 2016 Anniversary

おめでとう!!

超速報 この夏

Shantae シャンティ リスキィ・ブーツの逆襲 DIRECTOR'S CUT

PS4 Wii U

ライバル"リスキィ"に奪われた魔法のランプを取り戻せ！
ハーフジーニーの女の子"シャンティ"の大活躍が始まる!!

Shantae シャンティ 海賊の呪い

PS4 Wii U

"リスキィ"にかけられた海賊の呪いを解くために、
元気っ娘"シャンティ"が、7つの島へ冒険に旅立つ！

WayForward intergrow

どど～んと！配信します

主人公"パトリシア"を操り、プラネット・ランドを守れ！
インフィニティーファイヤーホースで、消火活動レスキュー!!

ハイクオリティ2Dドットゲーム
2016年 夏、国内配信決定

Licensed and published in Japan by Intergrow Inc. Copyright © 2016. WayForward Technologies, Inc. All rights reserved. Shantae and the Shantae Logo ™ Matt Bozon. All rights reserved.

ファミ通 30th Anniversary 2016

創刊30周年おめでとうございます。

ただ純粋に、面白いゲームを創ろう。

ゲームクリエイター積極採用中！

募集職種

- ■ ゲームプランナー
- ■ クライアントエンジニア
- ■ 開発プロジェクトマネージャー
- ■ グラフィックデザイナー（2D/3D/エフェクト）
- ■ サーバーエンジニア
- ■ アートディレクター

募集要項の詳細及びエントリーはこちらから
http://delightworks.jp/recruit

DELiGHT WORKS Inc.

ディライトワークス株式会社
〒153-0042
東京都目黒区青葉台三丁目6番28号
http://delightworks.co.jp

500万DL
突破!
Fate Grand Order
フェイト/グランドオーダー
iOS
App Store
からダウンロード
Google Play
Google Play
で手に入れよう
©TYPE-MOON / FGO PROJECT

Weekly ファミ通 30th Anniversary

ファミ通３０周年おめでとうございます！
３０年前、ＦＦ１でたすけていただいたのを思い出します。
本当にお世話になりました！
恩返しできるよう、いい作品を作り続けます。
これからもよろしくお願いいたします！

Mistwalker Corporation
CEO 坂口　博信

テラ・バトル www.terra-battle.com
TERRA BATTLE
Download on the App Store
GET IT ON Google Play
ダウンロード無料（アイテム課金制）
■Apple、Apple ロゴ、および iPhoneは米国その他の国で登録された Apple Inc.の商標です。
App Store は Apple Inc. のサービスマークです。■Android，Google Play、Google Play ロゴは、Google Inc. の商標です。
MISTWALKER

Weekly ファミ通

30th Anniversary

1986 2016

©2016 SME

祝・ファミ通30周年!

Nintendo

©2015 Nintendo

シオカラーズのamiiboが登場!!

7.7【木】発売

amiibo
アオリ／ホタル
（スプラトゥーンシリーズ）
希望小売価格
各¥1,200（税別）

amiibo
シオカラーズセット
【アオリ／ホタル】
（スプラトゥーンシリーズ）
希望小売価格
¥2,400（税別）

Wii U

スプラトゥーンは
発売1周年

Splatoon
スプラトゥーン

さらに

シオカラーズamiiboが
セットになった
Wii U本体
セットも登場!!

7.7【木】発売
希望小売価格
¥37,000（税別）

+

amiibo
アオリ／ホタル
（スプラトゥーンシリーズ）

ありがとう

Weekly ファミ通 30th Anniversary

2016 since 1986

©2016 SME

30周年!!

編集長からの挨拶

ゲームを愛するすべての方に支えられて、
ファミ通は創刊30周年を迎えることができました。

ゲームが大好きな読者の皆さん。日ごろからのご愛読ありがとうございます。
感謝、感謝、大感謝です。
これからも、「おもしろそー！」とワクワクするようなゲーム情報を
目いっぱいお届けします。
ファミ通らしい企画や特集も、**あの手この手でもっとやります(笑)**。
ニコ生やアンケートはがきを通じて寄せられるご意見、ご要望は
編集部のエネルギーです。よろしかったら、そちらもぜひ！

メーカー各社およびゲーム開発に携わるすべての皆さん。
すばらしいゲームを作ってくださり、**本当にありがとうございます**。
ゲームがあるからこそ、ファミ通は30年間続けてこられました。
30年間、ずっとワクワクしてきました。
これから生み出される、まだ見ぬ新作にも期待しています。
ゲームある限り、ファミ通はなくなりません。

それから、編集部からのムチャなお願いや、
余裕のない進行スケジュールに日ごろからお付き合いいただいていること、
本当に感謝の気持ちでいっぱいです。
余裕をもった進行スケジュールを心がけます(笑)。
これからも、驚きたっぷりのおもしろい企画でごいっしょしましょう!!

改めて、ファミ通はこれからもゲームとともに歩み、
ファミ通らしい切り口で、その魅力をひとりでも多くの方に伝えていきます。
引き続きのご愛読、どうぞよろしくお願いいたします！

週刊ファミ通編集長：林 克彦

というわけで、感謝の気持ちを込めて
ちょっと行ってきます!!

次ページへGo!

イラスト：荒井清和

さらなる高みを目指して……

30周年！ 時の流れは速いもの。歳を取ること矢のごとし。編集部の平均年齢も上がる一方。そんなヨボヨボした編集部を見た、編集長がひと言。「最近さぁ、体を張った企画が少ないんじゃないの？ コレはもう、俺が見本を見せるしかないよね！」。かくして、編集長が、感謝の意を込め大空に挑む。

林 克彦

編集長！ これからのファミ通が実現する公約を叫びながら飛ぶんですよね!?

え、公約？ いや、とくに公約はないよ。
スカイダイビングがしてみたかっただけ（笑）。
30周年Tシャツ着て飛べば企画になるじゃん！
いーのいーの。やったもん勝ち。飛んできまーす！

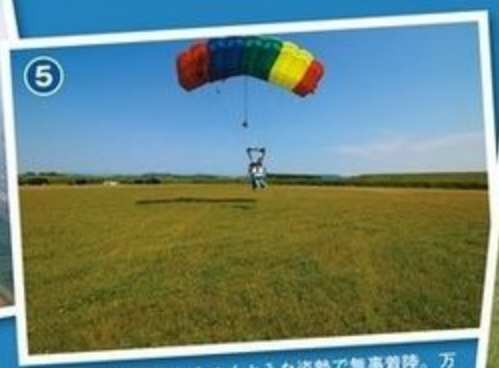
なにはともあれ、読者の皆さまへ感謝を表すために……

見よ！

うおおーっ
30周年だぜーっ！

空翔ぶ編集長!!

⬆はるかに広がる地上を見下ろし、約60秒のフリーフォールの後、パラシュートが開き降下。空を飛ぶのも編集長の仕事である。



⬆➡尻もちをつくような姿勢で無事着陸。万が一、事故が起きたら、雑誌が出せなくなったかもしれない。関係者全員が安堵した瞬間。

着地成功!!

⬆編集長が降りてくる様子を、地面から眺めていたでぢお。観光気分で、完全なる物見遊山である。しかし、そんなでぢおに悪夢が！

⬇「俺がやったんだからでぢおもやるんだよ!!」と、編集長命令が下る。「事故ったら労災出るんですか?」が、でぢおの最後の言葉であった。

その後、でぢおが無事着地できたのかどうか知る者はいない……

2016
6/16増刊号

平成28年熊本地震で被災された皆様に、心よりお見舞い申し上げます（週刊ファミ通編集部一同）

COVER
モチーフ／ネッキー（ファミ通創刊30周年Ver.）
イラストレーション／松下 進
ペイントワーク／奥出慎久
デザイン／川端康雄

COVER TEXT

ファミ通30周年特大号の表紙は、我らがネッキーに飾ってもらいました。いまでこそネッキーが主役の表紙は減りましたが、やはり、節目のタイミングの表紙は、ネッキーじゃないと務まりません。ピカピカの金色タキシードネッキーはもちろん、書き文字もすべて松下進先生に描いていただきました。ファミ通の表紙と言えば、松下進先生の描くネッキー、そう覚えていらっしゃる方は多いと思います。これからも、ファミ通の顔はネッキーです。松下先生、長年にわたり表紙を描いていただき、本当にありがとうございます。週替わりで、これほど多くのゲームの主役を演じたキャラクターはほかにいません。これからもすばらしい表紙イラストをよろしくお願いします！　【本誌編集長：林克彦】

ファミ通30周年記念企画スペシャル！

32 VIP対談、連載復刻、イラストコラムなど、30周年ならではの企画が満載！

別冊付録

ゲームハード・ヒストリー

付録 歴代の家庭用ハードを網羅した、ゲームファンに贈る永久保存版の1冊！

◉ファミ通史上最大の40アイテム！

ファミ通オリジナルDLCスペシャル福袋（ダウンロードコンテンツ）

付録 『グラブル』、『パズドラ』、『PSO2』など計40アイテムを大盤振る舞い!!

◉227ページについているアンケートはがきの設問①と設問③にご回答いただく際は、こちらの記事番号の中から選んでご記入ください。

1	表紙	1
2	**特集**　編集長からの挨拶	26
3	ファミ通30周年記念企画第4弾	32
4	**特集**　週刊ファミ通創刊30周年記念 特別対談 小島秀夫×久夛良木健	34
5	**特集**　『グランツーリスモSPORT』11月15日発売決定！	40
6	**特集**　オンラインゲームガイドライン策定 その経緯を追う！	44
7	**新作スクープ**　AKIBA'S BEAT（アキバズビート）	46
8	**続報**　モンスターハンター ストーリーズ	50
9	ファミ通TOP30	60
10	新作ゲーム クロスレビュー	65
11	**続報**　レコラヴ Blue Ocean/Gold Beach	70
12	**続報**　戦国BASARA 真田幸村伝	76
13	**続報**　討鬼伝2	80
14	**続報**　真・三國無双 英傑伝	84
15	**注目情報**　ロード オブ ヴァーミリオン Re:3 Dear Servant	86
16	**続報**　Fate/EXTELLA（フェイト／エクステラ）	90
17	**続報**　牧場物語 3つの里の大切な友だち	94
18	**続報**　世界一長い5分間	98
19	**特集**　週刊ファミ通創刊30周年記念！ スペシャルプレゼントキャンペーン!!	102
20	**発売直前特集**　逆転裁判6	108
21	**特別企画**　週刊ファミ通とサクセスの歩み	116
22	**特集**　ゲームメディア30年史	120
23	**特集**　ファミ通読者が選ぶ思い出のゲームランキング	128
24	**マンガ**　ファミ通30周年おめでとう企画 山本さほの無慈悲な30年　山本さほ	156
25	**マンガ**　みずしな孝之のいいでん！+1　みずしな孝之	162
26	**コラム**　バカ総研 復刻版　バカタール加藤	164
27	**マンガ**　天からトルテ！　近藤るるる	165
28	**コラム**　スーパーカネコブラザーズ　金子ノブアキ/KenKen	173
29	**マンガ**　おとなのしくみ 30thスペシャル　鈴木みそ	174
30	**マンガ**　べーしっ君　荒井清和	178
31	**コラム**　酒とゲームで日が暮れる　名越稔洋	179
32	**特集**　あのクリエイター・マンガ家・イラストレーターたちからの特別寄稿	180
33	**特集**　ファミ通町内会グランプリ2015	187
34	ダウンロードコンテンツスペシャル福袋の中身を大紹介!!	195
35	ファミ通町内会	211
36	LETTERS伝言板	215
37	**マンガ**　和田ラヂヲの徐々にボイマン　和田ラヂヲ	215
38	ガバスシステム2016	216
39	**マンガ**　福満しげゆきのほのぼのゲームエッセイマンガ　福満しげゆき	216
40	おた博2016	217
41	スーパー西遊記占い2016	218
42	新作ソフト&関連商品発売スケジュール	219
43	ファミ通TOP30協力店リスト	225
44	**マンガ**　スナックブー太郎　中川いさみ	226
45	プレゼント・アンケート	227
46	俺たちの懐ゲー ～レトロゲーマー座談会～	231
47	ファミ通販	232
48	エンジョイ！ 3DS+Wii Uライフ!!	234
49	とっておきインディー	236
50	フロンティア通信 出張版	238
51	『ドラゴンズドグマ オンライン』ファミ通クラン総本部	240
52	PSO通	246
53	**注目情報**　グランブルーファンタジー	248
54	New 妖怪ウォッチ タイムズ	250
55	ダンガンロンパプロジェクト情報局	252
56	エオルゼア倶楽部	254
57	週刊 イカスポ	258
58	**発売記念特集**　ドラゴンクエストヒーローズII　双子の王と予言の終わり	262
59	**特集**　ドラゴンクエスト 誕生30周年記念特集	272
60	読者の視点 ユーザーズアイ	280
61	新着ゲーム通信	282
62	ファミ通エクスプレス	284
63	from ファミ通.com ゲームユーザーの意見箱	287
64	**コラム**　吉田の日々赤裸々。 吉田直樹	289
65	**コラム**　次長課長・井上聡のうわごとですので、ご勘弁　井上聡	290
66	**コラム**　伊集院光接近につきゲーム警報発令中　伊集院光	291
67	**コラム**　ゲームのムズカシイ話　西川善司	292
68	ファミキング	294
69	**マンガ**　ふぁみもん　酔co	295
70	Weekly エンタミクス	296
71	プレゼント アンド インフォメーション	298
72	スマッシュガールズ　矢島舞美	300
73	ファミ通 トレンドウォッチ	304
74	**コラム**　大塚角満のゲームを読む!!　大塚角満	305
75	次号予告&カレンダー	306
76	『Fate/EXTELLA（フェイト／エクステラ）』キャラクターカード	付録
77	ダウンロードコンテンツ スペシャル福袋	付録
78	ゲームハード・ヒストリー	付録

©2016 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

GAME INDEX
●ゲーム インデックス

■ニンテンドー3DS
逆転裁判6 …… 108
牧場物語 3つの里の大切な友だち …… 94
モンスターハンター ストーリーズ …… 50

■プレイステーション Vita
AKIBA'S BEAT(アキバズビート) …… 46
真・三國無双 英傑伝 …… 84
世界一長い5分間 …… 98
討鬼伝2 …… 80
ドラゴンクエストヒーローズⅡ　双子の王と予言の終わり …… 262
ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期 …… 252
ファンタシースターオンライン2 …… 246
Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) …… 90
モンスターハンター フロンティアG …… 238
レコラヴ Blue Ocean/Gold Beach …… 70

■Wii U
Splatoon(スプラトゥーン) …… 258
モンスターハンター フロンティアG …… 238

■プレイステーション4
アイドルマスター プラチナスターズ …… 283
AKIBA'S BEAT(アキバズビート) …… 46
真・三國無双 英傑伝 …… 84
戦国BASARA 真田幸村伝 …… 76
討鬼伝2 …… 80
ドラゴンクエストヒーローズⅡ　双子の王と予言の終わり …… 262
ドラゴンズドグマ オンライン …… 240
ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期 …… 252
バイオハザード5 …… 282
バレンティーノ・ロッシ ザ・ゲーム …… 283
ファイナルファンタジー零 …… 254
ファンタシースターオンライン2 …… 246
Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) …… 90

■プレイステーション3
真・三國無双 英傑伝 …… 84
戦国BASARA 真田幸村伝 …… 76
討鬼伝2 …… 80
ドラゴンクエストヒーローズⅡ　双子の王と予言の終わり …… 262
ドラゴンズドグマ オンライン …… 240
ファイナルファンタジー零 …… 254
モンスターハンター フロンティアG …… 238

■Xbox One
バイオハザード5 …… 282

■Xbox 360
モンスターハンター フロンティアG …… 238

■PC
グランブルーファンタジー …… 248
60 Seconds! …… 236
ドラゴンズドグマ オンライン …… 240
ファイナルファンタジー零 …… 254
ファンタシースターオンライン2 …… 246
モンスターハンター フロンティアG …… 238

■AC
ロード オブ ヴァーミリオン Re:3 Dear Servant …… 86

■iOS
グランブルーファンタジー …… 248
ファンタシースターオンライン2 es …… 246
妖怪ウォッチ ぷにぷに …… 250

■Android
グランブルーファンタジー …… 248
ファンタシースターオンライン2 es …… 246
妖怪ウォッチ ぷにぷに …… 250

PRESENT INDEX
●プレゼント インデックス

30周年記念プレゼント各種 …… 102
ゲームソフト『逆転裁判6』と各種ギフトカード …… 227
編集者の私物 大入り福袋 …… 294
一番くじ Splatoon …… 298
逆転裁判 ～その「真実」、異議あり！～ A4クリアファイル4種セット …… 298
舞台 ペルソナ4 ジ・アルティマックス ウルトラスープレックスホールド ご招待券 … 299
モバイルバッテリー SANGARIA POWER CHARGER …… 299
CD『パレードプロトコル -diva. Festa-(CV.久保ユリカ)』 …… 299
ガールズ&パンツァー リールキーホルダー各種 …… 299
ドラマCD『スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-』 …… 299

◎データ欄の見かた

※ジャンル名として、以下の略称を使用します。
FPS……ファースト パーソン シューティングの略。一人称視点シューティングのこと
TPS……サード パーソン シューティングの略。三人称視点シューティングのこと

①プレイするために必要なハード　②タイトル　③メーカー名　④発売、配信、稼動(予定)日　⑤ソフトの税抜価格(税込価格)
⑥ゲームのシステム(ジャンル)　⑧備考
⑦コンピュータエンターテイメントレーティング機構(CERO)倫理規定に基づく審査による対象年齢。"審査予定"はこれから審査を受ける予定があるソフト、"審査未定"は審査を受けるかどうか現在未定なソフト、"――"は審査を受けていないソフトを表します

(本誌におけるハードアイコンの見かた)

3DS	ニンテンドー3DS	Wii U	Wii U	XB One	Xbox One	AC	アーケード
Vita	プレイステーション Vita	Wii	Wii	XB360	Xbox 360	携帯電話	携帯電話
PSP	プレイステーション・ポータブル	PS4	プレイステーション4	PC	PC	iOS	iOS
		PS3	プレイステーション3	ひかりTV	ひかりTV	Android	Android

"ファミ通チョイス"とは、ファミ通グループが、とくにおすすめするゲームタイトルです。

※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://info.kadokawadwango.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

※本誌"週刊ファミ通"へお寄せいただいたお客様のご意見・ご感想、各種投稿などにつきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・ウェブ・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION All rights reserved. No parts of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of KADOKAWA DWANGO CORPORATION.

Weekly ファミ通

発行所　カドカワ株式会社
〒104-8441
東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア
発売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本誌の無断複製(コピー、スキャン、デジタル化)等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

Weekly ファミ通 30th Anniversary

2016 1986

©2016 SME

いよいよ創刊30周年を迎えた本誌ですが、
これまで長らく刊行を続けてこられたのは、
ひとえに熱烈な読者の皆さまのご愛顧と、
ゲーム業界の皆様のお力添えの賜物です。

そんな皆様への深い深い感謝を込めて、
記念号にふわさしい特集を取り揃えました。

いずれも編集部が総力を上げて制作した、
スペシャル企画となっております。
どうぞ最後までお楽しみください!!

お届けするスペシャル企画はコチラ!!

★記念特集❶　小島秀夫監督×久夛良木健氏 VIP対談

世界的なゲームデザイナーである小島秀夫監督とプレイステーションの生みの親である久夛良木健氏による
スペシャル対談が実現！ ふたりが見据えるゲームの未来とは!? 注目発言を見逃すな!! ……34ページ

★記念特集❷　ファミ通創刊30周年記念! スペシャルプレゼントキャンペーン

5月26日号(5月12日発売号)から開始した5号連続特大プレゼントキャンペーンの4回目。編集者たちが
セレクトした逸品や、目玉賞品“PlayStation VR”など、豪華アイテムを取り揃えています！ ……102ページ

★記念特集❸　ゲームメディア30年史

ファミ通の創刊前夜から現在にいたる30年以上のゲームメディア史を総まとめ！ 浜村弘一・元本誌編集長
のほか、『ファミリーコンピュータMagazine』元編集長・山本直人氏へのインタビューも必見！ ……120ページ

30周年を彩る

緊急告知！

せっかくの創刊30周年なので記念イベントをやっちゃいます!!

30周年を記念したリアルイベント“ファミ通フェス”の開催が決定！ 声優の今井麻美さん、原由実さん、青木瑠璃子さんをお招きするステージ(※)のほか、10月に発売が予定されている、“PlayStation VR”の出展が大決定！ ほかにもお楽しみいただける企画を準備中なので、続報をお待ちください!!

●開催日時:
6月26日(日)
9時50分～18時00分予定

●場所:
東京・ベルサール秋葉原

※今井麻美さん、原由実さん、青木瑠璃子さんによる各ステージの観覧は事前応募による抽選制です。応募方法の詳細は、各番組のニコニコチャンネルページをご覧ください(チャンネル会員限定申し込み期間は6月8日23時59分まで)。

※日程およびイベント内容は、事前の予告なく変更になる場合があります。

★記念特集❹　ファミ通読者が選ぶ思い出のゲームランキング

事前にファミ通.comで実施した読者が選ぶ思い出のゲーム調査の結果を、ランキング形式でお届け！ 1986年から2016年に発売された家庭用ゲーム機からそれぞれ選ばれた、珠玉の1本はどのタイトル!? …… 128ページ

★記念特集❺　人気マンガ&コラム 大復活祭り!!!!

本誌30年の歴史の中で連載された、人気マンガ・コラムの一部を復活させる特別企画。復活といっても、過去作の再掲載でなく、すべて完全新作でお届けします。どんな作品が蘇るのか、お楽しみ！ …… 160ページ

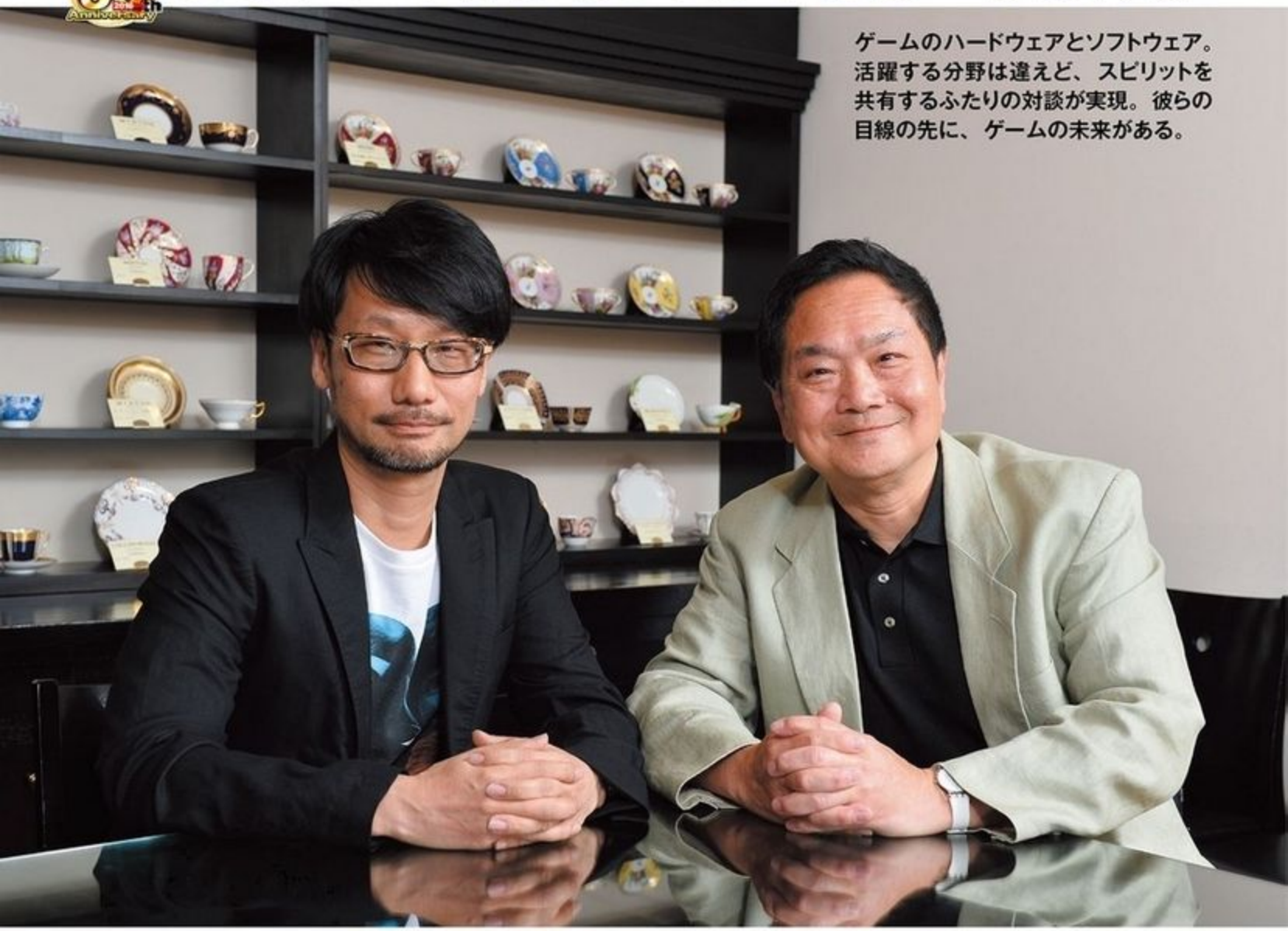
★記念特集❻　あのクリエイター・マンガ家・イラストレーターたちからの特別寄稿

今号から3号連続でお届けする、イラストコラム特集の第1弾。今回はマンガ家、映画監督、イラストレーターなど、各界著名人10名の皆様にご寄稿いただいています。貴重なイラストに注目！ …… 180ページ

★記念特集❼　大入! ダウンロード福袋スペシャル

ゲームプレイの各種お役立ちアイテムや、素敵コンテンツなどをお届けする企画も今回はスペシャルバージョン！ 全36タイトル、40アイテムにおよぶダウンロードコンテンツを、ご活用ください！ …… 195ページ

怒濤の7大企画!!



ゲームのハードウェアとソフトウェア。活躍する分野は違えど、スピリットを共有するふたりの対談が実現。彼らの目線の先に、ゲームの未来がある。

Hideo Kojima
小島秀夫

ゲームデザイナー。1986年にKONAMIに入社。『メタルギア』シリーズを始め、数多くのヒット作を手掛ける。2015年12月に同社を退社。新スタジオのコジマプロダクションを設立し、第1作となるプレイステーション4用タイトルを制作中。（文中は小島）

×

Ken Kutaragi
久夛良木健

1993年にソニー・コンピュータエンタテインメント（※）を設立、1999年に同社の代表取締役社長に就任。プレイステーションの生みの親とも言われる。現在は、サイバーアイ・エンタテインメントの代表取締役社長を務める。（文中は久夛良木）

未来を手繰り寄せる

※ 現・ソニー・インタラクティブエンタテインメント

ファミ通の創刊30周年を記念し、ふだんなかなか実現しない組み合わせでの対談を企画。ゲーム業界にあらゆる面で革命を起こした"プレイステーション"ムーブメントの中心にいたふたりに、当時のエピソードとゲームの未来について聞いた。（聞き手：本誌発行人 浜村弘一）

プレイステーションがもたらした革新

浜村　久夛良木さんはプレイステーションの生みの親であり、小島監督はプレイステーションを代表するタイトル『メタルギア ソリッド』を世に送り出しました。まずは、プレイステーションの話から始めましょうか。

久夛良木　小島監督にとって、プレイステーションの誕生はどれくらいインパクトがあったのか改めてお聞かせいただけますか？ 表示可能キャラクター数の大幅な増加もあったと思いますが、2次元から3次元に表現が変わったというのはどうでしたか？

小島　『メタルギア』はもともとかくれんぼをするゲームです。たとえば、テーブルの下やロッカーの中に隠れると本来なら視界が限定されて、それが怖さになるんですが、当時のゲーム機ではそういう表現はできなかった。だから、視点を俯瞰にしたうえで、その感覚に近づくようにゲームのルールを構築していったんです。

浜村　MSX2版の『メタルギア』ですね。

小島　そんな中で、プレイステーションが"PSX"というコードネームで開発されていて、**これだったらやりたかったことがついに実現できる**と思いましたね。

久夛良木　この前、MSX2版の初代『メタルギア』から『メタルギア ソリッド V ファントムペイン』まで振り返ってみたんだけど、この二十数年で改めてすごいことになっているなって。

小島　その進化が、さらに加速するんです。

久夛良木　当時からそういったビジョンを頭の中で描かれていたのですか？

小島　頭の中にはありました。それを当時のテクノロジーでどう実現するかと考えたときに、リアルには表現しきれなかったのでルール化するしかなかったんです。発見されたときの"！"マークだったり。

久夛良木　それなら、もうちょっと早く教えてくれればよかったのに（笑）。僕たちがプラットフォームを作るとき、こんなことができるようになったらきっと小島監督に刺さるだろう、とか思いを巡らすんだけど、肝心なご本人はあまり要望を言わないんだよね（笑）。

小島　それは言わないですよ（笑）。

久夛良木　それで、小島監督が創っているものを見せられたりすると、開発のみんなが大興奮して。もちろん、その段階ではまだデモリール（サンプル映像）で実際にプレイはできなかったけど、監督が目指すゴールに向かって創り上げていく熱い思いやクリエーターとしての挑戦、やりたい軸がビンビン伝わってくるんだよね。おかげで、我々もますますやる気が出てくる。

小島　新しいことをしようとするとき、まずは久夛良木さんのところへ行くんです。そこで見てもらって、オーケーがもらえたら「よし、いけるぞ」と。

久夛良木　基本的には全部オーケーだったじゃない（笑）。好奇心旺盛だから、社内の誰にも話していないような、新しいアーキテクチャー（設計思想）を小島監督に明かしたこともあったりして。

浜村　お互いそうなんですね。まずはこの人に見せて、驚くかどうかを確かめるというか。

小島　久夛良木さんは技術者でありクリエイターでもあるので、ちゃんと指摘してくれるんです。僕が知りたいのは、「すばらしい」とか「おもしろくない」といった"感想"ではなく、どの部分がよくて、どこがダメなのかということなので、ありがたかったです。

浜村　たとえば、どんなやり取りが？

小島　『メタルギア ソリッド 4』のデモ映像を見せたら、「小島さん、これ『メタル』じゃないよね？」って言うんですよ。空気感がないと。その時点ではまだ映像にフィルター処理をしていなかったからなのですが、アドバイスが的確で、なかなかこんな人はいません。

久夛良木　僕らは、**新しいエンターテインメントを生み出す環境を準備して、そこから生まれるすばらしいゲームソフトの数々をどんどんプロデュースしたいという気持ちが強い**んだよね。

小島　久夛良木さんは、僕の中では特別な存在ですよ。

浜村　いい関係じゃないですか。

久夛良木　それはクリエイターの皆さんが大好きだからね。僕らは楽しませてもらう立場。

浜村　でも、久夛良木さんもまたクリエイターで、プレイステーションの開発自体、とてもクリエイティブでしたよ。

久夛良木　ある一面ではね。

小島　僕らがクリエイターという扱いを受けるようになったのは、プレイステーションが出てからですよ。それまでは、開発者とか技術者みたいな言われかただったんですから。

久夛良木　1994年12月3日に初代プレイステーションが発売されるわけだけど、その前夜祭をやろうっていうことになって、各社のクリエイターの皆さんを全員呼ぼうとしたの。そうしたら、「ウチはクリエイターを表舞台には出さない」というメーカーさんが多くてね。「なんで？」と聞いたら、「引き抜かれちゃうから」って。

浜村　ああ、確かに。昔のアーケードゲームとか見ると、スタッフロールのクリエイターの名前が暗号みたいになっていたんですよね。

小島　本名じゃなくて偽名を使うとか。

浜村　秘密主義というか、そういう文化だったんです。引き抜きも実際ありましたから。

久夛良木　でも、そんなこと言っていないで、この記念すべき前夜を皆で祝おうよと呼びかけたら、最終的には大勢の方が参加してくれて。そして、きっと初めて会う人ばかりだろうから、胸に名札までつけてもらったんです。

浜村　これまでの慣習と真逆ですね（笑）。

久夛良木　プレイステーションが出る前だと、クリエイターが集まるといったら、ファミ通の企画誌面か何かで、どこかの飲み屋でという感じだったと思うよ。

小島　インタビューもあまりなかったですね。あと、クリエイターよりも広報の人の出番が多かったです。マーケティングの人がプレゼンしたり。開発者は舞台裏のような扱いで。

浜村　名物広報とか"名人"が広告塔となって雑誌やテレビに出ていたんですよね。

小島　あと、プレイステーションでゲーム業界以外の人も来るようになったんです。『パラッパラッパー』で松浦雅也さんのようなミュージシャンが制作に参加したり、映画関係の人もいました。ロビン・ウィリアムズとパーティー会場でハグしたこともあります（笑）。

久夛良木　あれはけっこう受けたね～。

小島　そして、プレイステーションがいちばんすごいのは、オシャレであるということなんです。ファミコンで市民権を得たゲームの裾野をさらに広げたということもすばらしいのですが、**プレイステーションは遊んでいてオシャレ、ただそこにあるだけでもオシャレ。CMまでオシャレでした。**ちゃんとしたコピーがあって、ビジュアルがあるというのは、ゲームCMではあまりなかったんです。

久夛良木　それまではゲームは男の子の通過儀礼というイメージだったところに、新たなユーザー層が加わりました。ベビーカーを押しながらお母さんがゲームショウに家族で来場するとか、ゲームで育った世代が今度は作る側に回るとか。そういうみんなの"エンターテインメント"を目指したいと思って、コンピュータエンタテインメントと名付けたんだよね。

（次ページへ続く）

小島　エンターテインメントと呼ぶようにしたのは、“ゲーム”から1段上がった感じですね。

久夛良木　そこからE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)に発展していったのは本当にうれしかった。

浜村　プレイステーションが作った文化ですよね。

久夛良木　それはプレイステーションだけでなく、すべてのゲームメーカーが一丸となって作り上げたものだと思う。みんながそれぞれに熱い思いをぶつけたおかげだよね。ゲームが一大産業へと躍進するきっかけであり、そういう時代背景だったのかもしれない。

小島　こんな業界はほかにないですよ。

浜村　ここ数年の盛り上がりはより顕著ですよね。

小島　ここから先は想像もつかないです。新しいことだらけで、**そういう意味では“間違いはない業界”とも言えます。ですから、不安に思っている人がいることが不思議でしょうがないですね。**

久夛良木　これほどのエンターテインメント業界に成長するとはすごいよね。金額ベースで見ても、全世界で映画業界の倍くらいあるんだよ。

小島　最初は、ゲームは映画を超えられるかという小さな話だったんですが、いまやそれどころじゃないんです。ゲームを発端とした教育シミュレーターなどのエンターテインメントとか、飲食店での注文のシステムみたいなものまでゲームの要素が広がっていく。

久夛良木　個人的に思うけど、いまの時代の若者って最高だよね。やりたいことにいろいろ挑戦できるんだから。

浜村　いや、僕はこの進化自体を最初から見ることができた世代も最高だと思いますよ。

久夛良木　それはそうか(笑)。

浜村　進化の中心として、久夛良木さんはハードを、小島監督はヒット作を作られて、こういう生きかたをされているのは幸せなことだと思います。

久夛良木　**この刺激的な30年で得た経験は、何物にも代えられないですよ。**でも、これからゲーム業界に来る人もきっと楽しいと思う。

小島　ツールも何でもありますからね。

久夛良木　昔だったら、アイデアを思いついても実現するにはお金と時間がかかるし、企画書を通すのだって敷居が高かったよね。クリアーすべき要素が多かった。

浜村　いまは、思い立てば誰だってクリエイターを目指せる時代です。

小島　プロモーションでさえ、ネットを使えば自前でできてしまうんです。そのためだけなら、既存のメディアはいらないんですよ。

浜村　いやいや、その話はこの後じっくり聞きますから(笑)。

ネットワークに溶ける

浜村　久夛良木さんは、これまでゲームの未来についていろいろと予測してきましたが、それらの一部がようやく実現し始めました。つぎはそのあたりの話をしましょうか。

久夛良木　初代プレイステーションのころに「この先ゲームはどうなると思うか？」と聞かれて答えたんだけど、そうすると「またクタの妄想が始まった」と、なかなか信じてくれないんだよね(笑)。でも時代は、思い描いていた方向着実に動いているわけで。だから、いまは何を言ってもいずれ実現するだろうと思われるようになった。何年か前なら、AI(人工知能)について話しても誰も信じなかっただろうし。

小島　AIが人間を超えるのは確実ですからね。

久夛良木　3年前にそんなこと言ったら、妄想癖をこじらせたヤツ扱いだよ(笑)。

浜村　久夛良木さんが予想した、ゲームがネットワークと融合するということは、まさにそうなりましたよね。

久夛良木　僕は**「ネットワークに溶ける」**と言ったんだよね。ネットワークに溶けるということは、プレイステーション本体も必要なくなる、ということでもあった。

小島　プレイステーション4の影も形もないころ、久夛良木さんに「プレイステーション4ってどんなのだと思う？」と聞かれたんです。僕は「物体としては家にない」と答えたら、えらい喜んでいました(笑)。

浜村　実際、プレイステーション4の時点ではまだハードウェアとして形はありますけど、見えている未来は同じということですよね。少なくとも、ネットワークに溶けるという点はすでに実現したわけで。

久夛良木　でも、**僕がそういう未来を予見して、それが当たったということではなくて、みんなの意思でそのような進化を加速させてきたという感じでしょう。**いま、スマートフォン上で情報を検索したり、さまざまなアプリを楽しんだりするけど、そのほとんどがサーバー側で動いているものだよね。

浜村　ネットワークが前提となったサービス、コンテンツというものが本当に増えましたよね。しかも、以前だったら“ネットワークにつなぐ”という意識が働いたけど、いまはユーザー側が意識することなく、自然にネットワークにつながった状態になっている。まさに、溶けている状態。

久夛良木　妄想や夢見たことが実現に移せる時代だから、これまで実現できないものは実現させてしまうという時代だよね。

浜村　VR(仮想現実)やAR(拡張現実)が普及すれば、きっとレストランのメニューがメガネに表示されたりするでしょう。

小島　看板も含め、もはや何もいらなくなりますね。

浜村　メガネを操作すれば、あらゆる情報を参照できて、こういうインタビューなんかは、資料を持ってくる必要がなくなります。バーチャルなスクリーンに久夛良木さんの歴史なんかを表示しながら、話を聞いていくんです。

久夛良木　歴史って、もうこの世にいないみたいじゃない(笑)。

浜村　いやいや、そういう意味じゃないですけど(笑)。でも、ネットワーク上に蓄積されているデータの量を考えたら、それはプロフィールだとか略歴のレベルじゃなくて、歴史ですよ。あらゆる情報を引き出せるわけですから。

小島　最終的には、**僕も久夛良木さんも、ネットワーク上に“意思”として残りますよ。**

久夛良木　それは間違いなくそうなるね。ソーシャルログ(自身の日々の生活を、映像や音声、GPS、各種センサーなどを使って自動的に記録していくこと)だけじゃなくて、自分たちがどんどんネットにつながりやすくなっていって、そのデータはネットの向こう側に存在し続ける。

小島　何か質問されたら、小島秀夫のAIがすべてのデータを検索して、それで答えを返す時代が来るかもしれません。

浜村　自分が忙しかったら、自分のAIにやらせておこうみたいな。

小島　そのためには、まずデータが必要なんです。すでにそういう事例があって、レンブラントという画家の絵をAIに機械学習させて、AIに新作を描かせたりできるんです。3Dスキャンを使って油絵の凹凸までデータ化しているので、でき上がった絵を3Dプリントすると、レンブラントの作風そのままっていう。

浜村　小説だってAIが書けますからね。その著作権は誰のものだという問題もあるくらいで。

小島　AIが書いた小説が、星新一賞の一次審

インタビュー未収録｜注目発言集❷
プレイステーション2を開発していたころ、小島監督に開発中のボードを渡しちゃったの。秘密保持契約とかなしで。(久夛良木)

査をパスしたという話もありましたね。

浜村　そんなときにゲームはどうなっているのでしょう？

小島　ゲームを含め、エンターテインメントって現実逃避の手段のひとつだったんです。夏休みにどこかへ出かけて、学校や家族のことを忘れて楽しむのと同じです。でも、これからは現実と地続きなんですね。遊んでいることが実際の仕事になったり教育になったり、そういったつながりかたになるから、従来のエンターテインメントとは明らかに違いますね。

久夛良木　テーマパークに行くとか、映画館に行くとか、リアルとファンタジー、ネットの世界はそれぞれ独立した体験だったけど、それらが急速に融合しつつある。

浜村　『Ingress(イングレス)』なんていう、現実世界と融合した陣取りゲームも出てきましたしね。

小島　軍や航空会社が飛行機を飛ばす訓練としてシミュレーターを使うのですが、それと実際に動かすことの違いがもうなくなってくる。

浜村　それだけ技術が発達して、ゲームはもはやゲームと呼べるんでしょうか？ いまのゲームの概念が変わってきますよね。

久夛良木　概念というと？

浜村　たとえば、ゲームとしての文法があったり、RPGやアクションといったジャンルがありますが、技術の進化によって形式がなくなる気がしますよね。

久夛良木　いまオープンワールドっていうコンセプトがありますけど、**つぎはもはやワールドじゃない部分がオープンになりそうな気もするね。**

小島　！

浜村　え？

小島　いえ、やめておきます(笑)。

浜村　言い当てていますね、この人(笑)。

脳に映像をレンダリングする

浜村　2016年はVR元年みたいな言われかたもしていますが、おふたりにはどのように映っているのでしょうか。

久夛良木　VRは、それこそ50年くらい前からコンセプトとして存在していたから、ようやく時代が追いついてきた気がするね。まだ大がかりだけど。

浜村　大がかりですか？

久夛良木　だって、ヘッドマウントディスプレイを被らなきゃいけないじゃない。

小島　でも、すぐメガネ型になって、ARに対応して……だと思います。

久夛良木　何十年かかるかわからないけど、**脳に直接映像をレンダリングしちゃえばいいんだけどね。**

小島　プレイヤーの操作(意思伝達)に関しては、何か特別なデバイスを付けなくても、映像認識でできそうですね。

久夛良木　そっちは簡単だと思う。でも、何かを装着したり、360度のディスプレイを置かなくてもいい方法となると、脳にレンダリングするのが楽だね。網膜じゃなくて、脳にレンダリングするの。そうしたら、**ネット上に残った人の意思と脳が直接つながって、つねにその人を感じられる。**仏壇もいらない、みたいな。

小島　知らぬ間にどこかのサーバーにいるんですよ。まさに"プレインヘイブン(意識の逃避場所)"ができるかもしれないですね。「死んだと思っていたら、じつは生きていたのだ！」みたいになると(笑)。

久夛良木　GPU(画像処理を担うプロセッサー)メーカーのNVIDIAは、業種が変わっているかもしれないね。ピクセルレンダリングという概念じゃなくなるとか。医学や精神科にもリンクすると思う。PTSD(心的外傷後ストレス障害)の治療法のひとつに、原因となる記憶を書き換えるというアイデアがあるけど、そういう治療事案にもゲームで進化する技術が転用されていく可能性もあると思うんだよね。特定の体験をマッピングするとか。

浜村　どれくらいの期間でそういったものが実現するんでしょう？

小島　現実的ではないと思うかもしれませんが、絶対に不可能と言われていたヒトゲノムの解析が、21世紀初頭で達成できていますからね。

久夛良木　そんなにかからないと思う。20年くらいかなあ。

浜村　ゲームの誕生から50年後ぐらいですか。

久夛良木　いままでの進化速度から外挿するんじゃなくて、進化自体がどんどん加速していますから。

小島　僕の予想では、20年も経てばゲームはものすごいことになっていると思うんですが、そのときになっても人は火星に行けていないでしょうね。そこは、少しがっかりなんです。

久夛良木　火星に行ったような錯覚を楽しむとかだろうね。ドローンに360度撮影可能なカメラを搭載してヘッドマウントディスプレイで見廻せば、いまでも実際に行くのと同等の経験がバーチャルにできるよね。それこそ、『ドラえもん』の"どこでもドア"のように。**もはや、脳は現実とVRの違いを認識できない。**

小島　だから、目の前の景観が気に入らなかったら、CGで修正するようなこともありえますよね。友だちを家に呼んだけど、部屋が片づいていないので半分CGとか。あと、容姿をよくしたいと思ったら、顔にメスを入れるのではなくて、デジタル整形になると思いますよ。笑ったりするのもCGがサポートする。

久夛良木　『フォトショップ』で自分のなりたい顔を確認したら、あとは(外観のデータが)デジタル整形されているとかね。

浜村　Facebookを作ったザッカーバーグは、VRこそが未来のソーシャルプラットフォームになると話していますよね。仮想世界で人が交流すると。

小島　いま話している言葉も解析されて、もっと説得力のあるセリフが候補として表示されたりするんじゃないですかね。

浜村　そこまで行くと小島監督がおっしゃっていた、ゲームを超えた何かになるんじゃないですかね。エンターテインメントにボーダーが消えると思います。

小島　レベルとか、ゲームオーバーはなくなると思います。そこの世界に自分が入れるので、そこから教育や疑似体験につながっていくと思いますね。

浜村　そのときに、おふたりは何を作っていると思いますか？

小島　果たしてどうなっているかわかりませんが、**僕は命ある限り作り続けますよ。**

浜村　生涯現役を宣言されましたしね。

久夛良木　まだ誰もやっていないことを妄想するのって楽しいよね。先日、あるプレゼンに立ち会うことになって、そこで"新しい取り組み"についてのプレゼンテーションを受けたんだけど、どれも聞いたことがあるような話ばかりでね。ウケはいいって本人は言っているんだけど、それはつまり、みんながすでに理解しているということ。新しくはないわけ。

浜村　誰もやらないことに挑戦する、おふたりはそんな人生を歩んできましたしね。

久夛良木　人生って……まだ終わってないからね(笑)。

浜村　終わったなんて言ってないですって(笑)。

(次ページへ続く)

祝 ゲーム文化の殿堂"週刊ファミ通"30周年に感謝。これからの30年の進化が楽しみです。

サイバーアイ・エンタテインメント 代表取締役会長 久夛良木健

インタビュー未収録｜注目発言集❸

AIに完成形はないですね。シンギュラリティ(技術的特異点。AIが人間の知能を超えること)が2045年に起こったとしても、そこからどんどん進化する。(小島)

ふたりが考えていること

浜村　だいぶ未来の話が続きましたが、もっと近い未来の話もしたいですね。

小島　この前のインタビュー（週刊ファミ通5月26日号掲載）で、いま手掛けている作品についてちょっと話したんです。それで、「最初発表されたときは、"そんなにとんがってないな"と思われるかもしれない」と言ったのを海外の人が勝手に解釈して「とんがってないゲームを作ってる！」と怒っているらしいんですよ。

浜村　ゲームにはすごく入りやすいけど、遊んでいくうちにこれまでに体験したことがない感覚に出会う、ということでしたよね。

久夛良木　「なんだこれ？」と思えることが大切なんだよね。最近のコンテンツはどれも同じようなものばかりでね（笑）。

浜村　久夛良木さんはいまどのようなものを作られているんですか？

久夛良木　脳内開発。

浜村　それって妄想ですよね（笑）。

久夛良木　妄想は楽しいよ。

浜村　でも会社にサーバーがいっぱいありましたし、何か開発されているのでは？

久夛良木　妄想を確認したりね（笑）。でもね、大きな経営資源がないとできないことってこれまではあったけど、いまはそんなことない。たとえば、みんながんばって、"ここまできた"という最新情報が全世界で共有されるから、そこから誰かが引き継いだり、改善点を探したりする。際限なく時間が加速している感じだね。人類のベストプラクティスがすべてクラウド上に集約・共有されつつある。

小島　うちは開発エンジンをまだひとつに決めていないのに、実験はすでに始めていますから。すごい時代ですよ。

久夛良木　昔は、それぞれの研究成果を"ノウハウ"としてそれぞれの会社の中で抱え込んでいたよね。でも、いまはそんなことをしてもしかたなくて、どんどんまわりの人と共有する時代に急速に変化してきている。だから、スピード感がぜんぜん違うよね。妄想よりも先に現実が追い抜いていってしまう気がする。

小島　世界中のトップクリエイターって、ひとりひとりは企業に属している会社員ですけど、それぞれがネットワーク上にグループを持っていて、そこで意見交換をしているんです。悩んでいることを相談すればアドバイスがもらえて、それでクオリティーが上がるんです。

浜村　仮に企業側が技術や情報を守ろうとしても、現実と乖離していますね。

ゲームメディアの未来像とは

浜村　ここまでのノリではたいへん聞きにくいのですが、ゲーム雑誌ってどうなると思いますか？

小島　浜村さんはキャラクターとして残りますよ。

浜村　キャラクターって（笑）。

小島　浜村さんがメディアの人としてクリエイターや経営者を斬っていかないと！

久夛良木　一方で電子書籍の時代が来るって言われても、思ったほど来ないよね。

浜村　ゆっくりとは来ていますけどね。

久夛良木　メディアが変わっただけで、中身は変わっていない感じがする。ただ、いまはマイクロコンテンツ（書籍から一部分を切り出して、価格を抑えたコンテンツのこと）という販売形態があって、ネットで読みたいところだけをサッと買えるから、利便性という意味では進んでいる。そのぶん、雑誌を丸々1冊買うというのは減っていくだろうね。でもね、ファミ通にはゲームに対する愛があって、"ファミ通"という人格が存在しているし、この点については何があってもなくならないと思う。

小島　いまの久夛良木さんの発言は文字のサイズを大きくしたほうがいいですよ（笑）。

浜村　うーん（笑）。

久夛良木　いま、ネットを見るだけじゃおもしろくないんだよね。そこにメッセージがないから。たとえば、『源氏物語』とか『枕草子』って、たとえ複写だとしても本が目の前にあると、書き手のことを感じられて妙に感動するんだよね。いまのネット時代だと、そういう存在感を味わう機会がほとんどない。ファミ通にしても、さっき言ったゲーム愛や人格の部分を雑誌から感じるわけだけど、出版といういまの形を維持するのはたいへんになっていくよね。

小島　お台場で開催された企画展"GAME ON"では、ハードとソフトだけでなく、メディアも並んで展示されていたんですよ。つまり、ハード、ソフト、メディアの全部があっていまのゲーム業界がありますから。きっと未来もそうなると思います。さすがにメディアの形態は変わっていくでしょうけど、浜村さんは残るんですよ（笑）。

浜村　僕は残りますか（笑）。でも、もはや紙だけにこだわってはいられないですよね。これからは、雑誌、Web、動画など、人それぞれでファミ通へのイメージが変わるようになるんでしょう。

小島　ファミ通はファミ通らしさがあれば形が変わってもいいんじゃないですか？

浜村　紙とかデジタルとかいう話ではないですから。たとえば、VRのサービスとしてファミ通が入り込んでもいいと思っています。

小島　ネットにいろいろな情報があったとしても、ファミ通がこういう評価をしていた、という記事が見たいんです。ファミ通はスクープ第一主義でこれまでやってきましたけど、情報のスピードではもうネットに勝てませんから。

浜村　いまはそんな時代じゃないですからね。

小島　ファミ通が勝負しているのは、情報の質ですよね。

浜村　そうですね。メディアはテイストで残っていくんだと思います。

小島　ゲームを作る人、遊ぶ人、そして評価するメディアの人たちというのはいつの時代も絶対に必要になります。ユーザーも自分の考えしか知らないですから、それをネットでつないだとしてもそれ以上の別次元の意見はでてこないので。

久夛良木　やっぱり、ファミ通の編集方針には愛があるよ。

浜村　そう言っていただくと、うれしいですね。ネットの世界ではそういうことを理解されずに、どうせ裏でお金をもらっているんだろうみたいなことを言う人がいるけど、クリエイターに寄り添い、いっしょに業界を大きくしていこうという気持ちでこの30年やってきたんです。

久夛良木　それは伝わりますよ。

浜村　クリエイターを心から尊敬していますし、彼らがいなかったら自分たちも生きていけないないということをわかっていますから。

久夛良木　作り手にとっても、遊ぶ側にとっても、ファミ通は安心できる"ホーム"のような感覚でいてほしい。いまのネットは、雑踏にほっぽり出されたような感じがするからね。

浜村　「あなたが欲しい情報が集まっていますよ」というファミ通がありつつ、このゲームはおもしろいよとか、作り手はこんなことを考えているんだよ、ということを伝えていく。紙でもネットでも、そういうものを全部含めた"ファミ通ワールド"を作らないといけないと思っています。

久夛良木　エージェント・ファミ通だね。

浜村　そういうのをエージェントって言うんですかね。

小島　浜村通信っていうAIをアプリで入れておくんです。ゲームを遊んでいるときに起動すると、浜村さんのAIが勝手にしゃべると（笑）。それで原稿を書いたりするライターがいたりして。

浜村　それなら、たとえ100年先でも生きていられますね。

小島　それこそ永遠の命ですよ。

浜村　皆さんにそんな風に期待していただいているということで。私もファミ通もがんばっていきます。

インタビュー未収録｜注目発言集④

ファミコン通信からファミ通に誌名が変わったのを知って「ああ来たか」と。これは全ハードでファミ通が出るぞと思ったら、本当にそうなったね（笑）。（久夛良木）

コジマプロダクションの新プロジェクト キーとなるビジュアルが公開

コジマプロダクションのロゴとして、頭部のデザインだけが公開されていたルーデンス（遊ぶ人）。その全身のビジュアルがついにお披露目となった。最先端の装備と技術、フロンティアスピリットを駆使して、“新しい世界”に“新しい遊び”を届ける。そんな想いが込められている。

『グランツーリスモSPORT』アンヴェイルイベントで

ソニー・インタラクティブエンタテインメントは、5月19日・20日(現地時間)にイギリス・ロンドンにあるカッパーボックスアリーナにて、プレイステーション4用ソフト『グランツーリスモSPORT』(以下、『GT SPORT』)のアンヴェイル(覆いを取り外し、秘密を明かすの意)イベントを開催。初日に行われたカンファレンスでは、『GT』シリーズプロデューサーであるポリフォニー・デジタルの山内一典(やまうちかずのり)氏より「今日皆さんがご覧になる『GT SPORT』は、完成度でいうとまだ50％くらいですが、つぎの世代の『GT』の香りを感じられるものになっていると思います」と、あいさつが行われ、ゲーム内容と発売日などが発表された。ここで、本イベントの模様をお届けする。

⬆北米、日本、アジア地域では11月15日、欧州では11月16日、イギリスでは11月18日に発売される。

イベント会場には“ビジョン グランツーリスモ”マシンが勢揃い!

「皆さんが考える、グランツーリスモをデザインしていただけませんか?」という山内氏のオファーに、世界の自動車メーカーが応えてデザインした夢のマシン“ビジョン グランツーリスモ”仕様の車種が会場内に勢揃いし、来場者たちを出迎え。フルスケールモデルが8台、1/5スケールモデルが2台と、これだけの“ビジョン グランツーリスモ”仕様車が一堂に会するのは初めてとのこと。

プロドライバーによるスポーツ走行体験試乗会も実施

会場を一歩外に出ると、メルセデスAMG GT SやジャガーFタイプ、ランボルギーニ ウラカン、ロータス エヴォーラ、NISSAN NISMO Zなどといったハイパワー、ハイスペックマシンが取り揃えられており、プロドライバーによるスポーツ走行の同乗体験会が実施されていた。こちらも終始大盛況で、走行コースでは大迫力のエンジンサウンドとスキール音が絶え間なく鳴り響いていた。

⬅走行コースは狭いながらも、大迫力の走行を楽しめた。

広井王子

デビューして29年だからファミ通より1年後輩になります。天外魔境を発表したときの辛辣なコメントは、そのあとの自分の人生の糧となりました。そのあと、お褒めのコメントもいただき、いつの間にか、ファミ通は、自分の作品の伴走者のような存在となっていきました。とても、感謝しています。30周年おめでとうございます。

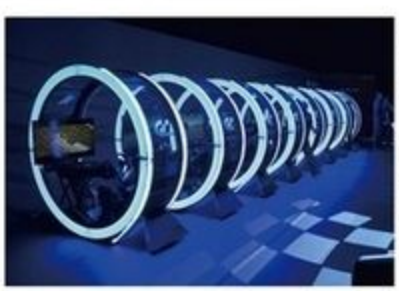
©Sony Interactive Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rightsreserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. "Gran Turismo" logos are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

11月15日発売決定
その全貌が明らかに!!

祝 30周年おめでとうございます。これからも新しいゲーム機が出てくると思いますが、ファミ通のままでがんばってください。 プロベ代表取締役社長 中裕司

『GT SPORT』を世界最速試遊

会場内には、『GT SPORT』の試遊台も多数用意されており、来場者はいつでも自由に走行を楽しめた。試遊バージョンで選択できたのは23台のマシン、6コース。ニュルブルクリンク北やブランズハッチといったおなじみのコースだけでなく、初登場のNORTHERN ISLE SPEEDWAYとTOKYO EXPRESSWAYも走行可能で、多くの来場者が新しい『GT』の走りを楽しんでいた。



←外周がライトアップされた近未来的なデザインの試遊台を設置。

→試遊走行では、新コースを楽しむ来場者が多く見受けられた。

FIA公認『GT SPORT』公式大会を初開催

『GT SPORT』の新たな取り組みとなるFIA(国際自動車連盟)とのタッグによる公式レース大会を、会場メインステージで開催。GTアカデミーなど、数多くの公式大会で好成績を収めてきた高橋拓也選手と種市悠士選手、ユーザークリエイションイベントでの優勝経験も豊富な冨林勇佑選手の3名が日本代表として参加。欧米を始め、各国より選りすぐられた精鋭たちとのカップ戦が行われた。

ネーションズ・カップ

←ネーションズ・カップ優勝の高橋選手。「FIA公認大会で勝てたことは、クルマ好きな自分自身としてもすごくうれしいです」と、喜びの声をあげていた。

マニュファクチャラー・ファン・カップ

←マニュファクチャラー・ファン・カップは、スペイン代表選手とタッグを組んだ冨林選手が優勝。ネーションズ・カップの雪辱を果たせたことを喜んでいた。

ふたつのカップ戦で日本人が優勝!

FIAと『GT SPORT』初の公式大会となるふたつのカップ戦では、世界各地から招致されたトッププレイヤーたちとの戦いを制し、日本代表選手が世界ナンバーワンを獲得。種市選手もマニュファクチャラー・ファン・カップで3位に入賞するなど、日本勢の活躍に会場も大いに盛り上がっていた。『GT SPORT』発売後に実施されるFIAチャンピオンシップイベントでの活躍も期待される。

↑戦いを終えた3選手と山内氏。3選手は翌日に行われたエキシビションマッチにも参加し、会場を沸かせていた。

ついにアンヴェイルされた『GT SPORT』の各モードを紹介

19日に行われたアンヴェイルイベントのメインステージに登壇した山内氏は、新たなプラットフォームで登場する『GT SPORT』は、"1997年に『GT』第1作が発売されてから、それほど大きな変化のなかったレースゲームのスタンダードを、もう一度塗り替えるものになる"とコメント。会場を訪れたファンたちに、11月のローンチ時に実装するゲームモードをひとつひとつ丁寧に説明していった。

レースゲームの基準を再定義しここから新たな歴史を作り出す

←『GT SPORT』のクオリティーは毎日毎晩、階段を上がるように高まっている、と山内氏。そこに幸せを感じるのは、『GT』第1作の開発時以来のことと語っていた。

カー&トラックス

『GT SPORT』には、4つのカテゴリーに分類された137台のスーパープレミアムカーが登場する。コースは19ロケーション、27レイアウトを収録。新たなコースとして、ハーフマイル(約800メートル)オーバルショートコースの"NORTHERN ISLE SPEEDWAY"や、首都高をベースにした"TOKYO EXPRESSWAY"が公開された。コース名は決まっていないが、豪快にマシンを振り回しながら走れるダートトラックも復活するとのこと。

アーケード&キャンペーンモード

"アーケードモード"はこれまでのシリーズと同様、気軽にスポーツ走行が楽しめるモードとなっており、シングルレースやタイムトライアル、2プレイヤーバトルのほか、ダートトライアルにも挑戦できる。"キャンペーンモード"では、クルマを運転したことがなかったり、ドライビングゲームに慣れていない初心者の人でも、ドライビングに関するさまざまなテクニックやノウハウ、マナーを117のイベントでゼロから学ぶことができる。

ブランドセントラル

これまでカーディーラーと呼ばれていたモードの発展型となる"ブランドセントラル"。クルマを買いにいくだけでなく、各自動車メーカーが作っているトレーラー映像を視聴できたり、各車種の歴史や背景、その時代の出来事を知ることができたりと、ドライビング以外の部分での自動車の楽しみや再発見を与えてくれるモードとなっている。

スポーツモード

『GT SPORT』のメインといえるモードで、数多くの自動車レースを主催・運営するFIA公認のふたつの公式カップ戦が用意されている。ひとつは国を代表して戦う"ネーションズ・カップ"で、もうひとつは自動車メーカーのファンを代表して戦う"マニュファクチャラー・ファン・カップ"。定期的にオンライン大会が開催され、上位入賞者はリアルイベントで決勝戦を行い、勝者にはFIA公認トロフィーが授与される。さらに、一定の基準を満たすと、デジタルのモータースポーツライセンスを取得可能。これは現実のものと同等の効力を持っている。

←F1やWRCなどの世界選手権を主催するFIA公認レースが実現。

→デジタルライセンスは発表会の時点で22ヵ国が参加を表明している。

ソーシャルフィーチャーズ

プレイヤーのステータスや進行状況といったマイプロフィールを、タイムラインで表示・確認できる"ソーシャルフィーチャーズ"。これらのデータは、オンライン上のユーザーどうしで共有することも可能になっている。また、スマートフォンやタブレット、PC端末に向けたコンパニオンアプリも提供される予定で、いつでもどこでも『GT SPORT』におけるフレンドの進捗状況やタイムラインなどの確認が行えるようになる。

リバリーエディター

"リバリーエディター"とは、"LIVERY(クルマの外装デザイン)を編集できる"という名の通り、クルマの外装デザインを自由自在にクリエイトできるモードのこと。オリジナルデカールなどを自由に作成し、クルマに貼り付けることで、マシンデザインを自分好みにカスタマイズすることが可能になっている。また、作成したオリジナルリバリーは、プレイヤー間でのシェアも可能。

スケープス

光の情報に加えて、対象物の位置関係といった空間情報を持たせることで、通常の写真撮影でできることのほとんどが再現できるという新たなフォトモードが、この"スケープス"となっている。撮影場所として全世界の名所1000スポットが用意されており、好きなクルマを自由に配置した後は、構図やライティングのほか、絞り、露出、エフェクトなどの効果を加えた写真撮影が行える。

欧州版プロダクトラインアップも公開

欧州版のラインアップは全4種類。スタンダード+エディションはリバリーステッカーとクローム仕様のレーシングヘルメットなどが付属。スチールブックエディションは、金色のスチールパッケージ仕様で、スタンダード+エディションの内容に150万クレジット(ゲーム内通貨)が付属。コレクターズエディションは、スチールブックエディションの内容に250万クレジットとスペシャルブックレットが付いてくる。日本国内向けの仕様は、近日公開予定。

STANDARD EDITION

STANDARD+ EDITION

STEELBOOK EDITION

COLLECTORS EDITION

ずーっとゲームを支えてきてくれたこと、本当に感謝します。これからもずーっとよろしくお願いします!

ヴァルハラゲームスタジオ 代表取締役CTO 板垣伴信

『GT SPORT』をさらにアンヴェイルする！ 山内氏への直撃インタビュー

新しい提案を実現できる手応えを実感

――メインステージで、『GT SPORT』は次世代の香りを感じられるものとおっしゃっていましたが、山内さんの考えるつぎの世代のレーシングゲームとはどういったものでしょうか。

山内 今回僕らが提案したものが、つぎの世代のすべてになります。レースゲームのジャンルは、1997年に『GT』の第1作が登場してから現在まで、ほとんど何も変わっていないんです。『GT』のようなゲームは増えてきましたが、新しい遊びかたや見せかたを提案してくれるゲームはありません。僕らも『GT5』、『GT6』のときに新しいことに挑戦したかったのですが、いろいろな制約によりあきらめざるを得ず、ストレスの溜まる時期を過ごしてきました。今回、**プラットフォームがPS4になることで、ようやく新しい提案を実現できるという手応えを持っています。**

――『GT6』では、タイヤメーカーとの提携で作り込まれた挙動も見どころでした。今作での挙動に関するこだわりについて教えてください。

山内 僕らが目指しているのは、リアルを徹底すればクルマは乗りやすくなるという、当たり前を実現することです。そのためのチャレンジに終わりはありません。**今回の『GT SPORT』は、初めてレースゲームを遊ぶ人たち、初めてクルマを運転する人たちに向けて作っているつもりです。ですから、徹底して乗りやすさにこだわっています。**

――天候の変化や、クルマの接触によるダメージ表現は実装されますか。

山内 内部的にダメージデータは取り扱っているので、実装するつもりです。天候変化については、今回はレース中に雨が降ってくるといった変化は実装せず、レーススタート前に天候を選べるというオプションを用意しようと思っています。

――今回、FIAというリアルな組織との取り組みにいたった経緯をお聞かせください。

山内 もともとはFIAから何か新しいことができないだろうかというお話があって、そのとき、今回発表した大きなふたつの柱、FIA公認チャンピオンシップを『GT』で開催することと、デジタルライセンスを『GT』で発効することを思い浮かびました。それが3年くらい前の話になります。

――デジタルライセンスについて、日本はまだ参加していませんが、今後、参加国が増える見込みや対応はあるのでしょうか。

山内 いま現在、全世界でモータースポーツライセンスを取られる方が減少しており、危機感が持たれています。そういった国のオートモビルクラブの方たちが『GT SPORT』に興味を持ってくださっているので、ローンチ以降もどんどんと増えていくだろうと思っています。

――これまで、"GTアカデミー"でリアルレーサー育成などに取り組まれ、今回はさらにFIAとタッグを組まれました。今後はどういった取り組みを目指していくのでしょうか。

山内 僕はいま、**バーチャルの世界をリアルに近づけていくのではなく、我々が働きかけることで、リアルのモータースポーツの世界を変化させていきたいと思っています。**今回FIAとタッグを組んだ理由もそこにあります。

――最近の自動車業界では、AIや自動運転技術が話題になっています。早くから自動運転を採用していた『GT』では、今後こういった分野への取り組みなどは行われるのでしょうか。

山内 AIに関しては、すでにNVIDIAでの開発に使われています。自動運転は、運転を学習させる必要がありますが、シミュレーターで機械学習させるのがいちばん安全なんですよ。ですから、使おうと思えばすぐにでも『GT』自体は、AIの開発に使えますし、実際に使われてもいます。今後僕らがコンシューマーの枠を超え、実際に産業の世界に踏み出すかどうかについては、目の前のタイトルを作り終えてからでないと考えられないですね(笑)。

ローンチ時にPS VRへの対応も予定

――プレイステーション VRへの対応は、いま現在どういった状況でしょうか。

山内 『GT』シリーズは、過去に3DTVに対応していて、『GT6』ではOculusに対応していました。そういったデバイスに対応してきた経験があるので、プレイステーション VRに対しても、自然に対応できると思っています。

――実装はいつごろを予定されていますか。

山内 ローンチには間に合わせたい……と、いまのところ思っています。

――11月15日の発売日には、プレイステーションVRで遊べるということですか？

山内 そうしたいと思っています。もともとドライビングゲームというのはVRとの相性がすごくいいものですからね。

――最後に、日本で待っている『GT』ファンの方たちにメッセージをお願いします。

山内 **『GT SPORT』は、僕や開発チームが『GT』第1作以来の高揚感に包まれながら作っているタイトルです。**毎日、それこそ8時間おきくらいで目に見える進化があり、その度に「すごいのができた！」という状態が続いています。**いま僕らはすごくよい状態にあって、心から楽しんで『GT SPORT』を作っているので、かなりいいものになる自信があります。**あとはそれをきちんと送り出して、僕らの幸せを皆さんと共有したいと思っています。

「いま僕らは心から楽しんで『GT SPORT』を作っているので
かなりいいものになる自信があります」

祝 忘れもしません、グラスホッパーのデビュー作である無名タイトルの「シルバー事件」を、緊急速報番組で紹介していただいたおかげで、今日のグラスホッパーがあるといっても決して大袈裟ではありません。しかもなんと、このめでたいファミ通30周年にグラスホッパーの最新作「LET IT DIE」がリリースします！ これからもビデオゲームを応援し続けてください。

グラスホッパー・マニファクチュア 代表取締役 須田剛一

オンラインゲームガイドライン策定 その経緯を追う!

オンラインゲームにまつわるふたつのガイドラインが、この春相次いで策定された。キーパーソンへのインタビューを通して、その経緯を検証する。

CESA 「ガイドラインが業界のルールとして定着するために今後は積極的な啓発活動に取り組んでいく」

一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会 専務理事 事務局長 富山竜男(とみやまたつお)氏

"わかりやすさ"を主眼にガイドラインを策定

――ガイドラインを策定するにいたった経緯を教えてください。

富山 2015年4月1日付けでCESAが一般社団法人ソーシャルゲーム協会(JASGA)と合併するときに、"オンラインゲームガイドラインの見直し"が課題として挙がっていました。消費生活センターや私どものホームページに寄せられる**ユーザーの方からのご意見を見ていると、いわゆるガチャに関するお問い合わせが圧倒的に多かった。そのため、対応が急務ということで、2015年秋から改訂の検討を開始して、今年4月27日の策定となりました。**「なぜそんなに時間がかかるのか?」という指摘をよくいただくのですが、CESAは会員数も多く、事業団体という性格上、全体の意見をまとめていくのが、なかなかに難しかったというのが正直なところです。

――ガイドライン策定作業は、どんなプロセスで行ったのですか?

富山 CESAの理事会社を中心に委員会を組織して、各社のネットワークゲームの総括責任者や現場の担当、法務部の担当などに参加してもらい決定していきました。主要メーカーには個別にヒアリングもしています。各社さんのビジネスの根幹に関わってくる部分なので、さまざまなご意見をいただきました。叩き台を作って、その都度検討してという形で、優に10案を超える雛形は作りました。

――ガイドラインに関しては、すでにJOGAが策定されていますが、その内容は意識したのでしょうか。

富山 それははっきりと意識しました。なるべく齟齬がないようにしています。**両団体ともお客様にとって安心安全に遊んでいただくという基本理念は共有しており、JOGAとは密接な連携を保っていますよ。**

――ガイドラインの策定にあたって、とくに注力したポイントは?

富山 ユーザーさんのご意見で、いちばん多かったのは、「ガチャに関してわかりにくい」というものでした。「知らないうちに多額のお金をゲームにつぎ込んでしまった」という声が非常に大きかったんですね。ですので、**ガイドライン策定にあたっては、"わかりやすくする"ということを主眼に置いていました。**いちばんわかりやすいのは、アイテムの提供割合を表示することです。ただ、ガチャの運営システムは高度で複雑であることもあり、お客様にとって充分わかりやすいことを条件に、全アイテムの提供割合の表示が難しいならば、「この方法でやっています」と説明するように義務を負わせています。

――ガイドラインの遵守はどのような形で行われていくのですか?

富山 CESAの会員・非会員を問わず、ガイドラインに賛同するメーカーさんには、制定日から3カ月以内に"賛同表明"を出してもらうことにしています。その後、"賛同表明"から1年以内に、各タイトルで遵守することをガイドラインでは謳っています。

――強制力がないということで、「守られるのか?」という議論もあるかとは思うのですが。

富山 今回のガイドラインは、あくまで業界団体としての"自主規制"です。逆に我々が強制力を持たせて規制すると、自由な市場競争を阻害してしまい、独占禁止法に関わってくることになります。ですので、**今回はメーカーさんの主体的な意識に委ねる形になります。もちろん、CESAとしてはガイドラインが業界全体のルールとして定着することを望んでいます。**

――そのための取り組みとしてはどんなことを考えていますか?

富山 まずは、啓発活動を考えています。ガイドラインの説明会を、会員や非会員向けに行う予定です。CESAやJOGAに加盟していないゲーム関連会社は1000とも2000とも言われていますので、**非会員の企業に幅広く周知することが、当面の注力ポイント**となります。新規参入メーカーさんの中には、「何をしたらいいかわからない」というところも多いようですので。実際のところ、ガイドラインの発表後、CESAへの加盟を決定されたメーカーさんも数社ありますよ。

――ちなみに、1年以内に各タイトルへの表示が遵守されなかった場合はどうなるのですか?

富山 さすがに個別のタイトルを逐一審査するというのは難しいところがあります。ゲームシステムに関することなので、検証するのがきびしいんですね。そのため、**CESAでも窓口を設置するなどして、今後はさらにユーザーさんからのご意見を広く受け付けるつもりでいます。**そこで突出したクレームが寄せられたら、CESAからメーカーに問い合わせをするつもりです。いずれにせよ、地道な取り組みが大切だと思っています。

CESA"ネットワークゲームにおける ランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン"(PDF)➡http://www.cesa.or.jp/uploads/2016/release20160427.pdf
JOGAガイドライン➡http://www.japanonlinegame.org/guidelines.php

30周年おめでとうございます。私たちの会社はまだ5周年を迎えたばかりです。追いつけるようにがんばります!
グランゼーラ ゲームデザイナー
九条一馬

オンラインゲームガイドライン策定の流れ

この4月、オンラインゲームのふたつのガイドラインが相次いで策定された。ひとつは、一般社団法人日本オンラインゲーム協会(JOGA)により制定された**"ランダム型アイテム提供方式を利用したアイテム販売における表示および運営ガイドライン"**で、4月1日より施行。もうひとつが一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会(CESA)による**"ネットワークゲームにおけるランダム型アイテム提供方式運営ガイドライン"**で、こちらは4月27日に制定・施行されたものだ。JOGAは、オンラインゲームビジネスに関わる企業により、2007年に設立された団体で、正会員43社、準会員24社より構成される協会(5月23日現在)。一方のCESAは、会員社数111社誇る、言わずと知れた国内ゲーム業界最大規模を誇る協会だ。

両ガイドライン策定の主眼に据えられているのは、"ランダム型アイテム提供方式"いわゆる"ガチャ"に対する仕様の明確化だ。利用者が安心してゲームを楽しめることを目的に、"いずれかのガチャレアアイテムを取得するまでの推定金額の上限の設定"や"ガチャレアアイテムの提供割合の上限と下限の表示"などが明文化されている(詳細は、両団体のホームページに記載されている各ガイドラインを参照のこと)。

ここ数ヵ月、"ガチャ問題"が業界内外で大きな話題となっているのはご存じの通り。そんな注目度の高さもあってか、両ガイドライン策定の報道は、一般メディアでも大きな注目を集めるところとなった。4月15日にJOGAとモバイルインターネット業界の団体である、一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(MCF)が共同で行った"JOGAガイドライン解説セミナー"に、105社を超えるゲームメーカーが参加したのは記憶に新しいところだ。

JOGA

「チェック機能や予防のためのセミナーなど ガイドライン遵守のための取り組みを欠かさない」

一般社団法人 日本オンラインゲーム協会 事務局長 川口洋司(かわぐちようじ)氏

ガイドライン周知のPRが少し不足していた

――今回ガイドラインを改訂するにいたった経緯を教えてください。

川口　JOGAでは、2009年にPCオンラインゲームのガイドラインを策定して以降、時代のニーズに応える形で順次改訂をくり返してきました。もっとも大きな改訂は、2012年の景品表示法(※)の問題に対応したときのもので、今回の改訂では、それをベースにしています。タブレットやウェアラブル端末など、デバイスが多岐にわたってきている昨今、全部包括したほうがいいのではないかというのが主目的です。改訂自体は昨年の夏から準備を進めていたものです。

――ガチャに関する部分は2012年の段階ですでに定まっていた？

川口　はい。基本的には2012年に改訂したときから変わっていないです。そういう意味では、会員にとっては周知の内容ではありました。ただ、**私たちとしては、これまでガイドラインを十分にPRできなかったと感じています。**ガイドラインの周知やコンプライアンス(遵守)の促進などがうまくアピールできていなかったんです。先日JOGAでは解説セミナーを開催したのですが、参加者の6割がJOGAやMCFに加入していないメーカーさんでした。それだけ、ガチャに対する関心の高さを物語るものではありますね。**今後業界全体で、ガイドラインに対する理解が深まってくれるとうれしいです。**

――ガイドラインを遵守してもらうための取り組みは？

川口　守ってもらうために、私たちが行っている対策がいくつかあります。ひとつは年に数回、加入メーカーを対象に、タイトルごとにアンケートを取っています。回答のなかった企業にはヒヤリングをかけたりして、結果を全部取りまとめて消費者関連の省庁に報告しています。ガイドラインを策定しても、どんどんタイトルがリリースされていくので、ちゃんと遵守されているか、まめに確認しなければいけません。

――その点は、JOGAで逐一確認をしているんですね。

川口　一方で、これは2009年からの取り組みですが、私たちは国民生活センターとのホットラインを設けていて、オンラインゲームに関するユーザーさんからのお問い合わせは、すべていただくようにしています。それは情報としてすべてストックしていますし、返答を要するお問い合わせであれば、メーカーさんにはすべて文書で回答していただくようにしています。95％以上はメーカーさんから回答していただいています。

――チェックのための取り組みはしっかりとしているんですね。

川口　あとは、"予防"にも力を入れています。実際のところ、会社が理解していなくて事故を起こすこともけっこうあるんです。ですので、**ガイドラインのメンバーが各企業に出かけて行って、適宜セミナーを実施しています。**それに付随して、会員各社からの相談も受け付けています。新作に新しいガチャを実装するにあたって、それがガイドラインに違反していないかどうかの問い合わせは、月に何件かもらっています。その際は、適宜アドバイスはしています。

――今後の取り組みとしては？

川口　ユーザーさんからJOGA加盟企業のゲーム運営に関するご意見や要望、クレームなどを気軽にお問い合わせいただくための"安心安全ガイドライン窓口"を、夏を目処に設置する予定です。ガイドラインもこれで終わりというわけではなくて、今後も社会状況やユーザーさんの動向に合わせて内容を改訂していくつもりです。それをいかに会員企業が守っていくかという仕組みも含め、いかにガイドラインを遵守してもらうかが私たちの役目だと思っています。

⬆60社を超える非会員も参加し、"JOGAガイドライン解説セミナー"は注目を集めた。

記者の目

"ガチャ問題"に対応する形で、"ユーザーが安心安全に楽しめるゲームを提供する"との方針のもと、CESAとJOGAがオンラインゲームのガイドラインを策定した。策定までにある程度時間がかかったのは、ガイドラインの議論は慎重を要するという性質上、やむなしといったところだろう。CESAのガイドラインに対して、すでに多くのメーカーが"賛同表明"をしていることからも、この問題に対する業界全体の関心の高さがうかがえる。ガイドラインが策定されることで、明確な基準が設けられた形だが、CESAやJOGAの非会員企業に対して、どう理解を促すかなど、まだまだ課題も多い。両団体は、今後ガイドラインに対する周知を促すための啓発活動を地道に展開するとのことで、業界全体でガイドラインが遵守されることを期待したいところだ。

祝 1986年にゲーム業界に入った私にとって、ファミ通は同期のような存在です。今後もいっしょに切磋琢磨していきましょう。

グレッゾ 代表取締役社長 石井浩一

※景品表示法……"不当景品類及び不当表示防止法"のこと。商品やサービス、価格などを偽って表示することを規制する法律。

AKIBA'S BEAT

アキバズビート

新作スクープ

『AKIBA'S』シリーズの派生作品が、本格アクションRPGとして登場！

敵の服を脱がして倒すという斬新なゲームシステムと、秋葉原を再現した世界設定で話題となった「AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)」の遺伝子を受け継いだ、シリーズ初のアクションRPGが登場。本作のディレクターを務めるのは、スマートフォン用RPG『ディバインゲート』の高野康太氏。"妄想に侵食された秋葉原"を舞台に、少年少女が謎に挑む!!

©2016 ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.
※画面は開発中のものです。

「だから俺、勉強とか仕事とか、向いてないから！」

『AKIBA'S』×アクワイア初の

ニートだってやるときはやります！

↑戦闘では片手剣のような武器を使用。"炎廻輪"や"火車輪斬"など、ニートとは思えない技を使う。

完全無欠のミラクルニート 立花アサヒ

19歳。本作の主人公。大学に入るために上京してきたが、大学に通う意味を見出せず、1年生の夏休みに中退。それ以降、仕事をするわけでもなく、秋葉原でひとり、ニート暮らしをしている。

明るくノーテンキ!?

←"早起きは三文の徳"という言葉通り、アサヒにも何かいいことがあった模様。その姿からは、ニートの生活を悲観するような雰囲気は感じられない。

PS4 Vita

GAME DATA **AKIBA'S BEAT(アキバズビート)** メーカー名 アクワイア
発売日 2016年秋発売予定 価格 未定 ジャンル アクション・RPG CERO 審査予定
備考 ディレクター：高野康太、キャラクターデザイン：UCMM

じつは何を隠そうLOG-Nのコーナー時代からの読者です！ これからもゲームの魅力を伝えまくってください。

アクワイア 代表・プロデューサー 遠藤琢磨

祝 30周年、おめでとうございます！ 僕は今年31周年なので、1歳先輩ですね！ だから敬ってください！

アクワイア 開発部 ディレクター 高野康太

品性下劣な
プリティーマスコット

ぴんくん

サキと行動をともにする謎のプサカワな生物。自分のことを、プリティーでキュートだと勘違いしている。

「オイラはサキの、由緒正しき使い魔っちー！」

⬆サキは小型の双剣と足技が武器。まわし蹴りのような大技も決める。

天真爛漫で明るい少女

➡アサヒとの出会いを運命だと感じたサキ。よほどうれしかったのか、満面の笑顔を見せてくれる。

天真爛漫なデイドリーマー

星野（ほしの）サキ

18歳の少女。専門学校に通うために、最近秋葉原の街に引っ越してきた。理由は不明だが、アサヒと出会う前から使い魔のぴんくんと協力して"妄想の侵食"を破壊し、世界を守っている。

「だって私は、特別な存在なんだからっ！」

『ディバインゲート』高野康太で送る本格アクションRPG!

秋葉原を"妄想"が侵食する!?

本作の物語は、HDクオリティーでリアルに再現された秋葉原が舞台。多くの人が行き交い、さまざまな人の妄想が渦巻く秋葉原で、突如、妄想が街を侵食し始める。やがて時間の流れも歪んでいき、アサヒたちは、永遠に"くり返される日曜日"の世界に閉じ込められてしまう……。

くり返される日曜日

細部まで作り込まれた秋葉原の街を探索しよう

⬆➡「AKIBA'S TRIP（アキバズトリップ）」で話題になった精巧な街並が、本作でさらに進化した！

妄想が侵食した秋葉原に巨大なスピーカーが出現！

暗躍する"ピンクマントの男"

妄想に侵食された秋葉原では、不可解な噂が多数広まっている。その中でも特徴的なのが、秋葉原のさまざまな事件に関与していると言われてる"ピンクマントの男"だ。謎多きピンクマントの男の目的とは……？

はみ出し情報… メインテーマソングを歌い上げるのは、『物語』シリーズや『魔法少女まどか☆マギカ』など、数々のテレビアニメの主題歌を担当してきたふたり組アイドルユニット"ClariS"。本作の世界観を踏襲して書き下ろされた新曲がメインテーマになるとのことなので、ファンは要注目！

⬅⬇魔法少女のようなスティックで戦うリユ。星を降らせる攻撃を行うなど、演出も一風変わっている。

アサヒは、サキたちとともに妄想が具現化した迷宮のダンジョン“妄想宮”で、異形の怪物たちと戦う。ここからは、頼れるふたりの仲間の情報とともに、妄想宮の仕組みや立ちはだかる敵の情報をお届け。さらに、バトルをますます盛り上げる注目の要素も……!?

怪物たちと戦う人気アイドル♪

仲間たちと“妄想”の迷宮

笑顔満天なハッピーアイドル

百瀬(もも)リユ

14歳。“りっぴょん”の愛称で知られるアイドル。秋葉原を拠点に活動しており、街ではミニライブや握手会などが開催されている。だが、そんな彼女もある日、“妄想の浸食”に出会うこととなり……。

妄想宮の中には、妄想によって生み出された異形の怪物たちが棲みついている。内部を探索中、アサヒがこの異形のシンボルに触れるとバトルが発生。妄想が牙をむいてアサヒたちに襲いかかってくる。異形とのバトルでは、手にした武器のほかに、スキルを使って攻撃可能。武器やスキルを駆使して、妄想に立ち向かえ！

妄想宮で立ちはだかる異形の敵

⬅妄想宮に棲みつく、異形の怪物たち。その容姿は、妄想そのものを投影しているかのように、大きく異なる。

妄想宮ごとに敵の容姿が変化する

昔は読者でした。その後、広報として掲載をお願いする立場となり、いまうしてコメントさせていただけることに30年の重みと喜びを感じずにはいられません。おめでとうございます。
ディースリー・パブリッシャー 上席執行役員 コンテンツ事業部 事業部長 岡島信幸

ファミ通.comにて6月13日(月)に高野康太氏のインタビューを掲載! こちらも要チェック!!

妄想が具現化した迷宮"妄想宮"

妄想が渦巻く秋葉原に、突如として現れる妄想宮。人々の妄想によって生み出されたこのダンジョンが、アサヒたちの戦いの舞台となる。内部構造や出現する敵は、具現化された妄想の内容によって異なる模様。アサヒは仲間たちと協力しながら、最奥を目指すのだ。

妄想宮の内部を仲間と探索せよ！

➡秋葉原の街中に出現した扉が、妄想宮への入口となっている。

妄想宮へと続く入口

⬆⬅個性豊かな人々が集う街、秋葉原。この迷宮は、果たして誰の妄想が具現化したものなのか……。

ともにを踏破せよ

手にしたオノで敵を一刀両断！

⬆小柄な体に不釣り合いな、オノを手に戦うヤマト。オノを大きく振りかぶり、上空から襲撃するド派手な攻撃がくり出せる。

カッコよさにあこがれる少年

⬅背伸びをしたい年ごろなのか、ヤマトはつねにカッコよさを意識している。だが、彼の思いは仲間には届いていないようだ……。

ヘッドホンを装着して妄想に酔いしれろ！

アサヒたちは特殊なヘッドホンを身につけている。戦闘中にこのヘッドホンを装着するとバトルモードが変化し、アサヒたちの戦闘能力を大幅に強化できるのだ。詳細は続報にて紹介！

「んなアニメみたいな話、誰が信じるっていうんだよ」

思春末期のダンデライオン 本郷（ほんごう）ヤマト

16歳。妄想の侵食を壊すアサヒたちと出会い、ともに行動するように。カッコよく振る舞っているが、逆にそれがかわいく思われていることに気付いていない。メンバーのいじられ役。

祝 30周年おめでとうございます！ これを機に〝獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス〟の復活を熱望します！

ディースリー・パブリッシャー 臼田裕次郎

開発状況	75%	街並やダンジョンなど、リソースはあらかた作り終えた状況で、今後はさらなるブラッシュアップや、バランス調整など、作り込みを行っていきます！	アクワイア 開発部 ディレクター 高野康太

10月8日発売決定！

ライダーとモンスターの絆が紡ぐ物語

MONSTER HUNTER STORIES™
モンスターハンター ストーリーズ

モンスターと絆を結び、ともに生きる"ライダー"たちが主人公の「モンスターハンター ストーリーズ」（以下、「モンハンストーリーズ」）。本作は、ハンターとは異なる視点で、「モンハン」の世界を描いた完全新作RPGだ。今回は、新情報に加え、開発者インタビューをお届け！

GAME DATA
モンスターハンター ストーリーズ　メーカー名 カプコン
発売日 10月8日発売予定　価格 5800円［税抜］（6264円［税込］）　ジャンル RPG　CERO 全年齢対象
備考 プロデューサー：辻本良三、世界観ディレクター：藤岡 要、ディレクター：大黒健二　ダウンロード版は5564円［税抜］（5990円［税込］）

3DS

ファミ通さん、30周年おめでとうございます!! 30年間読ませていただいています！ これからもワクワクするファミ通を期待しています！
カプコン プロデューサー 『モンスターハンター ストーリーズ』 辻本良三

ストーリー

モンスターライダーとは……“モンスターと絆を結びし者たち”のこと。
ライダーは“絆石”を介して、モンスターと絆を深め、
秘められた能力を目覚めさせることができる。
物語のきっかけは、ハクム村(ライダーの村)の子どもたちの小さな冒険、
タマゴ狩りごっこから始まった。
主人公、リリア、シュヴァル。幼なじみの3人は
森で美しく輝くモンスターのタマゴを発見し、モンスターが目覚める。
小さな冒険を通じて、出会ったモンスターとの目覚め。
この目覚めとの出会いを機に、3人はそれぞれの道を歩み、
ライダーの地を後にすることになる。

主人公とナビルー

主人公

明るい性格で好奇心旺盛。ライダーとなり、生まれ育ったハクム村を離れ、外の世界へと旅立つ。

ナビルー

主人公とともに冒険するアイルー。相棒としてつねに励ましてくれる、頼もしい存在でもある。

プレイヤーとなる主人公は、ライダーになったばかりの少年(少女)。村長からライダーの証となる“絆石”を授かり、与えられた試練を乗り越えていくことになる。物語の中で、相棒となるナビルーとともに成長を重ねていき、村の外の世界を知るために旅立つことを決意。

キャラクタークリエイション

主人公は自分好みにクリエイト可能。名前や性別はもちろん、髪型や顔のパーツが多数用意されている。こだわりのキャラクターを作ろう。

イベントシーンにも反映

クリエイトした主人公はイベントシーンにも反映される。ちなみに、髪型や髪色などは、ゲームを開始した後で変更することもできるぞ。

ナビルーコーデ

ナビルーには衣装を着せられる。こちらもイベントシーンに反映されるので、着ている衣装によっては、シリアスなシーンもほっこりした雰囲気に……?

© CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

おめでとうございます！ 集めたガバスの使い所を悩み続けて30年経ってしまいました(笑)。40周年までには決めます！

カプコン プロデューサー 『モンスターハンターワイルズ』 小嶋慎太郎

主人公の幼なじみ

ハクム村で暮らすシュヴァルとリリアは、主人公の幼なじみ。ある日、森を探検していると美しく輝くタマゴを発見。3人がライダーの儀式“絆あわせ”のモノマネをしたことで、タマゴからモンスターがふ化してしまう。3人は、この目覚めを機に、それぞれの道を歩み始めるのだ。

シュヴァル

主人公の幼なじみの少年。村ではやさしすぎるがゆえに、少し臆病な部分も併せ持つ大人しい性格だった。主人公よりも早く外の世界へと旅立ったシュヴァルは、ライダーとして強く成長していく。

上画面

「俺には俺の考えがある……」

リリア

主人公の幼なじみの少女。村では明るく活発なしっかり者で、主人公とシュヴァルのお姉さん的存在だ。しかし、リリアもまた外の世界へ強い憧れを抱いており、主人公たちとは別の道へと旅立つ。

上画面

「私にしかできないことがある気がする……」

上画面

人々との出会い

ライダーたちが暮らすハクム村で、主人公たちのサポートをしてくれる人物や、冒険の途中で出会う多くの者たち。そして、物語のキーとなる“黒の凶気”とは？

シモーヌ

王立書士隊に所属する、調査部隊の隊長。若くして隊長の座を務める実力者で、モンスターや、モンスターの生態環境に詳しい。“黒の凶気”の原因を調査しているなか、主人公たちと出会う。

「キミたちの力を借りたい」

オムナ

ハクム村の村長。主人公や村人をやさしく見守る竜人だ。接する人すべてに安心感を与える存在で、ダジャレ好きという一面もある。

「大事なのは愛とラブじゃっ!!」

ダン先輩

主人公の先輩にあたるライダー。情にアツく熱血漢で、さまざまなアドバイスをくれる。「ぜっこーちょーじゃないか！」は彼の口癖。

「ぜっこーちょーじゃないか！」

上画面

黒の凶気

大地を闇で包み、モンスターたちを凶暴化させる“黒の凶気”と呼ばれる存在に、主人公たちは触れることとなる。見知らぬ外の世界で起こっている謎の現象に、主人公は何を思うのか？

イメージビジュアル

リヴェルトとアユリア

すでに発表されているキャラクターであるリヴェルトとアユリア。リヴェルトは、ライダーとは異なるスゴ腕のハンターとして生きる人物であり、シモーヌとも親交が深い。アユリアはベリオロスが守っている謎多き少女だ。

❶まずは、オトモンのタマゴ探し!

フィールドに点在する"モンスターの巣"にはタマゴがあり、それを持ち帰ることがオトモン入手の第一歩。モンスターの巣はダンジョンのような構造になっており、その中に入ってタマゴを探す必要がある。無事にタマゴを持ち帰ると、各拠点にある"厩舎"で孵化させられるのだ。

⬅フィールドにある洞穴のような入り口がモンスターの巣。稀に金色のモンスターの巣もある。入手できるタマゴはやっぱりレアなのか!?

⬅ズラリと並んだタマゴには、いろいろな模様があることがわかる。タマゴの柄によって、どんなモンスターが生まれるかの予想は可能か?

タマゴを持ち帰れ!

➡モンスターの巣でタマゴを採取し、脱出すれば入手成功。しかし、モンスターがタマゴの近くで休んでいることも。見つかると追いかけられちゃう?

オトモン誕生!

オトモンとの出会いと成長

主人公と絆を結んだモンスター"オトモン"。ここでは、オトモンの詳細について解説しよう。

❷バトルでレベルアップ!

生まれたオトモンは、ライダーとともに冒険に出られる。フィールド上に生息しているモンスターに接触することで、バトルへと突入するのだ。

オトモンとともにモンスターに挑め

➡ターン制で進むため、じっくり考えながら戦える。

▶さまざまなスキルを駆使して戦う◀

バトルには"パワー"、"テクニック"、"スピード"という要素があり、ジャンケンのような3すくみの関係になっている。相手モンスターのクセを読み、どれを選択するかでバトルを有利に進められるのだ。これ以外にも、スキルで攻撃も可能。「モンハン」シリーズではおなじみの攻撃や、ライダーの武器による攻撃など数多くあり、「モンハン」の世界観が忠実に再現されているのだ。

▶経験値は全員で獲得◀

オトモンは、バトルですべてのモンスターを討伐し、勝利すると経験値を獲得。経験値が一定数溜まることでレベルアップする。経験値はパーティー内のすべてのオトモンに入るため、いろいろなオトモンを同時に育てられるのだ。また、バトルを有利に進めることで"ボーナスポイント"が加算される。ボーナスポイントはバトル評価に関係し、高いと入手できるアイテムが豪華になる。

ハクム村

主人公たちが暮らしている、ライダーたちが住んでいる村。ハンターたちの世界とはつながりを持たず、緑豊かな高地で自給自足の生活を営んでいる。村にはオトモンの厩舎を始め、雑貨屋兼加工屋や武具屋などもあるので、旅の準備は万全にできそうだ。

祝 前回号の発売のときに、本屋へ買いに行ったのを覚えています。あれから20年。こんなに長いお付き合いになるとは。これからも末永いお付き合いのほど、よろしくお願いいたします！
カプコン『モンスターハンタークロス』ディレクター 一瀬泰範

伝承の儀で目覚める能力

オトモンの能力を目覚めさせる"伝承の儀"。これは、さらなる成長に欠かせないシステムだ。

⬆伝承させる絆遺伝子を選択し、伝承先の遺伝子スロットの同じ位置に追加。これにより、伝承された絆遺伝子による新たな能力が追加され、ステータスも強化。

火を吐くウルクススが誕生!

絆遺伝子とは? オトモンの能力を示す重要なステータス。伝承の儀をくり返し、絆遺伝子を追加することで、能力が変化するのだ。

主人公が装備できる武具も豊富!

オトモンだけでなく、もちろん主人公も成長していく。主人公が装備可能な武具は、『モンハン』シリーズにも登場するおなじみのものだ。また、『モンハンストーリーズ』での武器種は、片手剣、大剣、ハンマー、狩猟笛の4種類となっている。武器には会心率や属性などのほかにも多くのスキルがあるため、オトモンに負けない活躍ができるのだ。

ギルデカラン　ハンターを始め、さまざまな人々が集う海辺の街。色とりどりのマーケットと堅牢な建物がひしめく街の奥には、ギルドマスターが取り仕切る"ハンターズギルド"がある。モンスターと共存するライダーは、受け入れられるのだろうか……？

PC雑誌『ログイン』から独立して早30年。ともにゲーム業界滞在年数も年齢も重ねてきましたね。50年、60年とまだまだ成長をいっしょに続けていきましょう。
カプコン『ストリートファイター』シリーズ エグゼクティブプロデューサー 小野義徳

通信対戦でバトル！

愛情を注いで育てたオトモンで対人戦も可能！ 対戦専用のオトモンパーティーを作り、決められたルールの中から好きなものを選んで、1対1の対戦を行うのだ。インターネット通信、ローカル通信どちらにも対応しているぞ。

相棒といっしょに白熱必至の力試し！

←⬇対戦相手に応じたパーティー編成や、対戦させる順番を考えるのも重要になりそうだ。

報酬で手に入るタマゴのカケラとは？

バトルの勝敗に応じて、"タマゴのカケラ"というアイテムがもらえる。これらのカケラを集めると、何に利用できるのだろうか……？

スタンプチャットで盛り上がろう！

⬆コミカルなイラストとともに自分の感情を簡単に伝えることができる。ナビルー以外の登場キャラクターのスタンプもあるようだ。

通信対戦時は、バトルの開始から終了まで、"スタンプチャット"を使って手軽なコミュニケーションのやり取りが可能。スタンプチャットは簡単なあいさつ用のものや、対戦相手を惑わせるようなテクニカルなものなど、バラエティー豊富な種類が用意されている。状況に応じてさまざまなアピールができるため、勝敗を左右する場合もあるかも？

これは楽しそうだね！

スタンプチャットでの駆け引きも……？

⬆"つぎはテクニックを出す"というようなスタンプチャットも！ 心理戦に持ち込み、相手の動揺を誘うといった戦いかたもアリ？

いろいろなスタンプチャットで楽しもう！

バトルの特徴 スピード、パワー、テクニックの3すくみのシステム。たとえば、ドスランポスの場合は"スピードを出すクセがある"といった特徴を覚えるとバトルが楽になる。従来の『モンハン』シリーズ作で、モンスターの攻撃方法を覚えるイメージに近い。

祝 "ストファイ部"応援してます！ おかげさまで『ストV』も来年30周年です。ともにeスポーツの未来をけん引して行きましょう！

カプコン 『ストリートファイターV』 プロデューサー 杉山晃一

個性溢れるオトモンたち

ライダーと絆で結ばれたオトモンは多種多様だ。ここでは、8種類の新たなオトモンを紹介。

ジンオウガ

“雷狼竜”と呼ばれるオトモン。“雷光虫”を操ることでみずからの体に雷エネルギーを帯電し、尋常ならざる力を発揮できる。

ジンオウガ 絆技
クロスハイボルト

⬆みずからの体に極限まで帯電した“超帯電状態”のジンオウガが、空中から隕石のごとく相手に突撃する技。雷属性のダメージを与えられる絆技のひとつ。

ブラキディオス

両腕や頭部に付着している緑色の粘菌で爆破攻撃を行う、“砕竜”と呼ばれるオトモン。圧倒的なパワーで、すべてのものを破壊する。

ブラキディオス 絆技
ブラキブラストブロー

⬆血のにじむようなトレーニングの末に体得した技。絆技発動時にはトレーニング時代がフラッシュバックする演出の後、必殺ブローを放つ！

ラギアクルス 絆技
キングストローム

➡大渦とともに海中から姿を現わし、極限にまで溜めた電力を解放し相手に放つ技。背中が光っているのは、背にある器官に電気を溜めているためだ。

ラギアクルス

“海竜”と呼ばれるオトモンで、海に生息している生態系の頂点に立つ。背部の器官に電力を溜めることで放電可能。強力な雷撃で相手を強襲する。

ライドアクションで広がる世界

オトモンには、バトル以外でも“ライドオン”が可能。ライドオンすると移動が速くなるほか、オトモン特有のライドアクションも使用できる。ここでは、その一部を紹介。

超岩砕き

⬅道を塞いでいる岩を破壊できる。“岩砕き”では壊せない岩も破壊できるのが特徴。

隠密移動

⬆体を半透明にして姿を隠す。この状態ならば、モンスターに気づかれずに移動可能だ。

呼び寄せ

⬅声マネで、ほかのモンスターを呼び寄せられる。呼び寄せたモンスターとはバトルに。

ジャンプ

⬅⬇特定の場所で発動できるライドアクション。大きくジャンプして崖を越えられる。

ライドアクション
これまでの情報ですでに発表されているオトモンのライドアクションを改めて紹介！ ■ディアブロス：地中移動 ■リオレウス：飛行 ■アオアシラ：岩砕き ■フルフル：咆哮 ■ティガレックス：ツタ登り ■ウルクスス：突進

祝 30周年おめでとうございます！ ゲーム業界への多大な貢献に感謝しつつ、新たな30年に期待しております！

カプコン 第一開発部 部長 竹内 潤

キリン

生態がほとんど知られていない幻のオトモン。雷を自在に操り、相対するものを一掃してしまう。

➡天雷の力をみずからの角に宿らせ、残像さえ見えぬ速さで駆け抜ける。

キリン 絆技
ファンタズムホーン

上画面

ナルガクルガ

黒い体毛が特徴的な、“迅竜”と呼ばれるオトモン。驚異的な素早さで獲物に襲い掛かる。気配を消し、闇に紛れての攻撃が脅威だ。

ナルガクルガ 絆技
スパイラルエッジ

上画面

⬆迅竜の名の通り、目にも止まらぬ疾さで相手を切り刻む攻撃。ナルガクルガに狙われてしまったら、もはや逃げ延びることは不可能！

クルペッコ

独特な色彩を持つ、“彩鳥”と呼ばれるオトモン。本作ではさまざまな歌のスキルで、味方を鼓舞してくれる。

上画面

➡クルペッコの持つ火打石で、タル爆弾に引火。そのタル爆弾で壮絶な爆撃を仕掛ける！

クルペッコ 絆技
ペッコボムレイン

ロアルドロス

“水獣”と呼ばれるオトモン。スポンジ状のタテガミに蓄えた水は、地上での行動や攻撃に使う。

上画面

➡大量に水分を蓄えたスポンジ状のタテガミから、強烈なシャワーを噴出！

ロアルドロス 絆技
ムーンサルトシャボン

アプトノス

草食モンスターのオトモン。攻撃性はほとんどなく大人しい性格だ。高い観察力で、危険を察知する能力を持つ。

上画面

⬅勢いよく突進……しかしバナナの皮で滑って転び、そのまま相手に突撃！

アプトノス 絆技
スリッピングダイブ

水上移動

上画面

上画面

⬅⬇特定の場所で発動可能。浅瀬から水に入り移動できる。海に浮かぶ島に行けるのか？

植物探知

フィールドの草花や実などが採取できる場所を探知し、下画面のマップに表示する。

魚探知

フィールドの水場に点在している釣り場を探知し、下画面のマップに表示する。

登場予定のオトモン

正式には発表されていないが、イラストや画面写真などで登場がほぼ確実視されているオトモンは、ドスランポス、リオレイア、パパコンガ、イャンクックの4種。ほかにどんなモンスターがオトモンとして活躍するか、気になるところだ。

開発者インタビュー

ついに発売日が決定した「モンハンストーリーズ」。知られざる開発秘話を、プロデューサーの辻本良三氏にうかがったぞ。

モンスター視点の『モンハン』を作りたかった

約5年越しに実現した『モンハン』RPG

――本作を企画した経緯をお聞かせください。

辻本　「モンハン」を作っていく中で、モンスターの生態や世界観に興味を持っていただけたユーザーが非常に多かったんです。それで、これらをコンセプトにしたRPGで作りたいという話を2010年くらいからしていました。

――ライダーの設定もそのときに？

『モンスターハンター ストーリーズ』プロデューサー
辻本良三氏

すべての『モンハン』シリーズを統括。本作では、タイトルプロデューサーも兼任している。

辻本　モンスターにスポットを当てたかったんですよ。ハンターではなく、モンスターと共存するライダーという立場を作り、その視点からのハンターへの見かたや、モンスターとの触れ合いを楽しんでいただけたらと思っていました。

――なるほど。今回発表された"黒の凶気"とは、いったい何でしょうか？

辻本　黒の凶気は、本作の世界では過去に一度起きた現象という設定で、一度は解決しているんです。それは伝説として語られてきましたが、時の経過とともに人々から忘れ去られてしまう。そこへ再び黒の凶気が発生するという……。この現象による影響は、植物が枯れ始めたり、生息しないはずのモンスターが出現したり、逆に消えてしまったりと、さまざまです。それを解決するのがメインストーリーなのですが、**そのほかにサブクエストもあるんです**。それも楽しんでほしいですね。

――続いてシステムについての質問になりますが、仲間になるモンスター"オトモン"と"絆ゲージ"について詳しくお聞かせください。

辻本　せっかくモンスターと冒険するので、"ライダーとふたりで何かやりたい"という思いから、絆ゲージが生まれました。オトモンが自分で考えて行動することで、絆ゲージが溜まります。ライダーが指示を出すこともできますが、そのときは、溜めた絆ゲージを少し使うんです。絆ゲージが最大まで溜まるとライドオンができ、固有の絆技を出せる仕組みになっています。

――つぎに、伝承の儀についてお願いします。

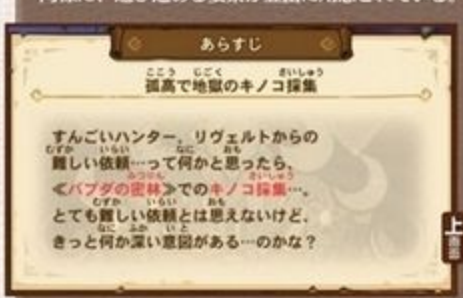
辻本　伝承は、2頭のモンスターを掛け合わせて、モンスターの持つ能力を目覚めさるシステムです。モンスターはレベルアップで強くなるのですが、それ以外の成長要素として伝承の儀を用意しました。オトモンはそれぞれ3×3のスロットを持ち、空きスロットに絆遺伝子を伝承させ、目覚めさせていくシステムになっています（54ページ参照）。ちなみに、**空きスロットの形は、同じモンスターでも違うんですよ**。例えば、2頭のリオレウスがいるとして、1頭目のリオレウスよりも、2頭目のリオレウスのほうがスロットの形が活用しやすい、といったことも生じます。そのため、伝承の儀で育てやすいスロットを持つモンスターや、「あの能力を伝承させたい！」と思えるモンスターを見つける楽しみもあります。

――ランポスやアプトノスのような弱そうなモンスターでも、いわゆる"神スロット"みたいなものがあれば活躍できると？

辻本　そうですね。それから、スロットを空け

サブクエスト

サブクエストは、ストーリーで行き詰まったときの助けともなり、経験値やお金を手に入れることができる。従来の『モンハン』シリーズ作品と同様に、遊び込める要素が豊富に用意されている。



⬆ストーリーは"あらすじ"で確認できるので、寄り道していてもメインクエストを忘れる心配もナシ！

ストーリー

⬆⬅ストーリーを進めるために必須となる。目的地はゲーム内で表示されるので安心だ。

サブクエスト

⬆⬅クエストボードで、その地域のサブクエストを確認。いろいろな報酬がもらえるぞ。

探索の楽しさ　フィールドには、"一見行き止まりだけど、先になにかがありそう"という場所が多い。じつは、このような場所には、特定のオトモンで、ライドアクションを活用することで進めるような仕掛けが隠されていることが多い。怪しいと思った場所はチェックしたほうがいいかも？

られるレアアイテムも存在します。ただ入手難度は高いので、どうしても強力なオトモンに使いたくなりますけどね(笑)。

『モンハン』らしさを随所に感じる冒険

――ところで、プレイ時間はどのくらいを想定して作られているのでしょうか?

辻本 まだテストプレイの段階ですけど、ストーリーだけを進めた場合で40~50時間くらいでしょうか。ストーリーは、つぎの目的地が表示されたりするため迷わずに進めやすいのですが、本作は採取や採掘もできるんです。途中で採取・採掘ポイントがあったら、ついつい寄り道してしまいますよね。モンスターの巣も同様に、発見したらタマゴが欲しさに入ってしまう。でも、寄り道したとしても、**そこで手に入れたものは後々有効に使えるので、絶対にムダにはなりませんよ。**ストーリーとは別にサブクエストも多数ありますから。

――採取や採掘と言えば、主人公の装備は、やはり素材から生産するのでしょうか?

辻本 そこは従来の『モンハン』シリーズに近いですね。武具屋兼加工屋で購入もできますし、生産もできます。あと強化も可能ですが、この詳細は新情報をお待ちください(笑)。

――わかりました(笑)。ちなみに本作に登場する武器は4種類ということですが、これらに絞った理由をお聞かせください。

辻本 本作はRPGとして作っています。RPGの場合だと、武器種を多く用意しても、あまり代わり映えしないものになってしまうため、それぞれの特徴を活かせる片手剣、大剣、ハンマー、狩猟笛に絞らせていただきました。装備に関しては、これまでの『モンハン』シリーズで出てきたものが数多く見られますよ。

――キャラクターは従来のシリーズと比べるとかわいらしいですが、プレイ層については?

辻本 プレイしていただければわかるのですが、モンスターの動きも『モンハン』ですし、ストーリーも、**どちらかというと僕らの世代が共感できるような内容になっています。**幅広い世代の方に楽しんでいただけるようなゲームを目指して開発を進めているので、ぜひ一度はプレイしていただけたらと思いますね。

――話は変わりますが、本作はamiiboにも対応しているんですよね?

辻本 はい。『モンハン』シリーズでは初めての対応になりますね。モンスターにライドオンしているライダーのamiiboになるのですが、ライダーの乗せ換えができたりします。ほかにもいろいろと仕込んでいるのでお楽しみに。

――amiiboを使うことで、どのようなことができるのでしょうか?

辻本 **オリジナルのオトモンがもらえるなど、うれしい特典があります。**ほかにもいろいろあるのですが、いまはまだ言えません(苦笑)。

――ゲーム内容から少し外れますが、こちらも楽しみな『モンハンストーリーズ』のアニメの放送時期についてお聞かせください。

辻本 10月から毎週日曜午前8時30分より、フジテレビにて放送されます。

――では、ゲームをプレイしながらアニメを観る、というような感じになるのですか?

辻本 アニメもベースはゲームが原作なんですけど、ゲーム内にないサブキャラクターに視点を当てた話なども用意したいと考えています。

――いちユーザーとしても楽しみですね。

辻本 『モンハン』シリーズをプレイされた方、『モンハン』はプレイしたことはないけどRPG好きな方、ともに楽しんでもらえる内容になっています。楽しみにお待ちください!

さまざまな特典

『モンハンストーリーズ』には、いくつもの特典が用意されている。まずは今回発表された、ふたつの特典について解説しよう。今後も新たな特典が公開されていくので、要チェックだ!

⬆大人気ハンティングアクション。狩猟スタイルや狩技など、新要素が数多く詰め込めれている。

❶限定特典

コチラは、パッケージ版、ダウンロード版ともについてくる限定特典。ほかにもショップ別の数量限定特典も用意しているのでチェックして予約しよう!

❷『MHX(クロス)』セーブデータ特典

SDカードに『MHX(クロス)』のセーブデータがあれば、主人公用の武器と、ナビルー用の衣装を特典として入手可能。主人公用の武器はかなり強力で、ゲーム開始時には使用できないとのこと。ゲームである程度進めていくと使えるようになる。

© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED

7月21日号(7月7日発売)では、さらなる新情報を公開! お楽しみに!

祝 30年変わらない白黒ページへの力の入れかたが大好きです! これからも変わらず楽しい記事、毎週待ってます!

エイチーム「ヴァルキリーコネクト」プロデューサー 尾関高志

TOP30

『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』が2週連続で1位。累計販売本数は14万本を突破している。初登場タイトルでは、『HOMEFRONT the Revolution（ホームフロント ザ レボリューション）』の3位が最高位。

集計期間　5月16日～5月22日

1

前回 1　前々回 –

PS4 アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝

“Playする映画”と評され、世界中で高い評価を得ている『アンチャーテッド』シリーズ最新作。その集大成となる本作は、歴代作品のワンシーンを彷彿とさせるような演出が多数散りばめられている。シリーズファンは思わず懐かしさがこみ上げるはず！

プレイステーション4
アクション・アドベンチャー
■ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア
5月10日発売　7900円[税抜](8532円[税込])
ダウンロード版　7900円[税抜](8532円[税込])
デラックスエディション　7900円[税抜](8532円[税込])
デラックスエディション(ダウンロード版)　7900円[税抜](8532円[税込])
最高順位 1位　登場回数 2回

推定週間販売本数 **20304**
推定累計販売本数 **14万4332**

2

前回 2　前々回 1

3DS 星のカービィ ロボボプラネット

ステージに隠された光り輝く物体“IC キューブ”。各エリアのすべての“IC キューブ”を集めると、そのエリアにあるEXステージ(エクストラステージ)に入れるようになる。IC キューブは宝箱に入っていたり、仕掛けを解いたりすることで手に入るぞ。

ニンテンドー3DS
アクション
■任天堂
4月28日発売　4700円[税抜](5076円[税込])
ダウンロード版　4700円[税抜](5076円[税込])
最高順位 1位　登場回数 3回

推定週間販売本数 **18108**
推定累計販売本数 **27万9039**

3

前回 –　前々回 –

PS4 HOMEFRONT the Revolution（ホームフロント ザ レボリューション）

ゲーム中でレジスタンスの使用する即席兵器、“ゲリラツールキット”(GTK)。GTKには、火炎瓶、爆弾、爆竹、ハッキングデバイスの4種類があり、現地調達・現地生産が可能。廃品などから素材を調達することで、必要とされる場面ですぐに作成できるのだ。

プレイステーション4
FPS
■スパイク・チュンソフト
5月19日発売　7980円[税抜](8618円[税込])
ダウンロード版　7200円[税抜](7776円[税込])
最高順位 3位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **11536**
推定累計販売本数 **11536**

4

前回 –　前々回 –

3DS 僕のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール

フリーバトルと通信バトルモードでは、サイドキック(相棒)をふたり連れて行ける。サイドキックとは、バトル中に呼び出せる仲間で、プレイヤーをサポートしてくれるのだ。たとえばMt.レディを呼び出した場合、巨大な足が現れて相手を踏みつける！

ニンテンドー3DS
アクション
■バンダイナムコエンターテインメント
5月19日発売　5700円[税抜](6156円[税込])
ダウンロード版　5700円[税抜](6156円[税込])
最高順位 4位　登場回数 1回

推定週間販売本数 **8828**
推定累計販売本数 **8828**

5

前回 3　前々回 5

3DS 妖怪三国志

クリアー後に出会える、隠しビッグボス。最後に待ち受けているのは、レベルファイブの日野晃博社長がモデルとなった“日ノ神”だ。3つの目覚まし時計を攻撃してバリアーを破らないと、3ターン後には“3時間睡眠チャージ”で体力を全回復されるぞ！

ニンテンドー3DS
シミュレーション
■レベルファイブ
4月2日発売　4600円[税抜](4968円[税込])
ダウンロード版　4600円[税抜](4968円[税込])
最高順位 1位　登場回数 7回

推定週間販売本数 **8765**
推定累計販売本数 **51万5387**

30周年おめでとうございます！ ペルソナは20周年。目標にさせていただきます(笑)。

アトラス クリエイティブプロデューサー&ディレクター 橋野桂

6 Vita 喧嘩番長 乙女

NEW

前回 –
前々回 –

推定週間販売本数 **8752**
推定累計販売本数 **8752**

プレイステーション Vita
アドベンチャー

■スパイク・チュンソフト
5月19日発売　5980円[税抜](6458円[税込])
ダウンロード版　5500円[税抜](5940円[税込])
最高順位 6位　登場回数 1回

7 Wii U 『スターフォックス ゼロ+スターフォックス ガード』ダブルパック

⇧

前回 13
前々回 13

推定週間販売本数 **7604**
推定累計販売本数 **40215**

Wii U
シューティング

■任天堂
4月21日発売　6500円[税抜](7020円[税込])
最高順位 5位　登場回数 4回

8 PS4 DOOM

NEW

前回 –
前々回 –

推定週間販売本数 **6274**
推定累計販売本数 **6274**

プレイステーション4
FPS・アクション

■ベセスダ・ソフトワークス
5月19日発売　7980円[税抜](8618円[税込])
最高順位 8位　登場回数 1回

9 Vita 実況パワフルプロ野球2016

⇩

前回 5
前々回 3

推定週間販売本数 **5909**
推定累計販売本数 **10万4912**

プレイステーション Vita
スポーツ

■KONAMI
4月28日発売　6960円[税抜](7538円[税込])
ダウンロード版　6980円[税抜](7538円[税込])
最高順位 3位　登場回数 3回

10 PS4 実況パワフルプロ野球2016

⇩

前回 4
前々回 2

推定週間販売本数 **5818**
推定累計販売本数 **11万5463**

プレイステーション4
スポーツ

■KONAMI
4月28日発売　7980円[税抜](8618円[税込])
ダウンロード版　7980円[税抜](8618円[税込])
最高順位 2位　登場回数 3回

11	前回 – / 前々回 –	NEW	PS4	バトルボーン	プレイステーション4 FPS ■2K 5月19日発売　7700円[税抜](8316円[税込]) ダウンロード版　6980円[税抜](7484円[税込]) **最高順位 11位　登場回数 1回**　週間 5004　累計 5004
12	前回 8 / 前々回 10	⇩	Vita	Minecraft: PlayStation Vita Edition	プレイステーション Vita コンストラクション ■ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア 2015年3月19日発売　2400円[税抜](2592円[税込]) **最高順位 3位　登場回数 57回**　週間 4830　累計 69万2051
13	前回 7 / 前々回 9	⇩	Wii U	Splatoon (スプラトゥーン)	Wii U TPS ■任天堂 2015年5月29日発売　5700円[税抜](6156円[税込]) ダウンロード版　5700円[税抜](6156円[税込]) **最高順位 1位　登場回数 48回**　週間 4710　累計 130万9970
14	前回 – / 前々回 –	NEW	Vita	ピリオドキューブ ～鳥籠のアマデウス～	プレイステーション Vita アドベンチャー ■アイディアファクトリー 5月19日発売　6500円[税抜](7020円[税込]) ダウンロード版　6500円[税抜](7020円[税込]) 限定版　8900円[税抜](9612円[税込]) **最高順位 14位　登場回数 1回**　週間 4402　累計 4402
15	前回 6 / 前々回 4	⇩	PS3	実況パワフルプロ野球 2016	プレイステーション3 スポーツ ■KONAMI 4月28日発売　6960円[税抜](7538円[税込]) ダウンロード版　6960円[税抜](7538円[税込]) **最高順位 4位　登場回数 3回**　週間 4338　累計 69820
16	前回 10 / 前々回 8	⇩	Wii U	スーパーマリオメーカー	Wii U アクション ■任天堂 2015年9月10日発売　5700円[税抜](6156円[税込]) ダウンロード版　5700円[税抜](6156円[税込]) 期間限定トライアルパート1　3200円[税抜](3456円[税込]) 期間限定トライアルパート2～3の2回セット　3600円[税抜](3888円[税込]) **最高順位 1位　登場回数 33回**　週間 3537　累計 89万2686
17	前回 12 / 前々回 26	⇩	3DS	ポケットモンスター 赤・緑・青・ピカチュウ(ダウンロードカード版)	ニンテンドー3DS RPG ■任天堂 2月27日発売　各1111円[税抜](各1200円[税込]) 特別版　各1389円[税抜](各1500円[税込]) **最高順位 1位　登場回数 11回**　週間 3383　累計 16万1158
18	前回 9 / 前々回 7	⇩	3DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	ニンテンドー3DS RPG ■スクウェア・エニックス 3月24日発売　5250円[税抜](5670円[税込]) ダウンロード版　5250円[税抜](5670円[税込]) **最高順位 1位　登場回数 8回**　週間 3171　累計 59万8902
19	前回 11 / 前々回 14	⇩	3DS	とびだせ どうぶつの森 (ハッピープライスセレクション)	ニンテンドー3DS その他 ■任天堂 3月17日発売　2700円[税抜](2916円[税込]) ダウンロード版　2700円[税抜](2916円[税込]) **最高順位 11位　登場回数 9回**　週間 2831　累計 49841
20	前回 18 / 前々回 –	⇩	3DS	ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア	ニンテンドー3DS RPG ■ポケモン 2014年11月21日発売　各4571円[税抜](各4937円[税込]) ダウンロード版　各4571円[税抜](各4937円[税込]) **最高順位 1位　登場回数 63回**　週間 2372　累計 298万7596
21	前回 16 / 前々回 6	⇩	PS3	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness- (インテグリティ アンド フェイスレスネス)	プレイステーション3 RPG ■スクウェア・エニックス 4月28日発売　7900円[税抜](8618円[税込]) **最高順位 6位　登場回数 3回**　週間 2206　累計 29573
22	前回 21 / 前々回 –	⇩	PS4	ダイイングライト: ザ・フォロイング エンハンスト・エディション	プレイステーション4 アクション・アドベンチャー ■ワーナー ブラザース ジャパン 4月21日発売　5980円[税抜](6458円[税込]) ダウンロード版　5480円[税抜](5918円[税込]) **最高順位 14位　登場回数 3回**　週間 1816　累計 15266
23	前回 17 / 前々回 17	⇩	PS4	DARK SOULS Ⅲ (ダークソウルⅢ)	プレイステーション4 アクション・RPG ■フロム・ソフトウェア 3月24日発売　7400円[税抜](8024円[税込]) ダウンロード版　6900円[税抜](7484円[税込]) **最高順位 2位　登場回数 8回**　週間 1807　累計 30万7855
24	前回 19 / 前々回 18	⇩	3DS	マリオ&ソニック AT リオオリンピックTM	ニンテンドー3DS アクション ■任天堂 2月18日発売　4700円[税抜](5076円[税込]) ダウンロード版　4700円[税抜](5076円[税込]) **最高順位 3位　登場回数 13回**　週間 1804　累計 16万6250
25	前回 20 / 前々回 16	⇩	3DS	ディズニーアートアカデミー	ニンテンドー3DS その他 ■任天堂 4月7日発売　3700円[税抜](3996円[税込]) ダウンロード版　3700円[税抜](3996円[税込]) **最高順位 4位　登場回数 6回**　週間 1692　累計 45953
26	前回 30 / 前々回 –	⇧	PS4	アンチャーテッド コレクション	プレイステーション4 アクション・アドベンチャー ■ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア 2015年10月8日発売　690円[税抜](745円[税込]) ダウンロード版　5900円[税抜](8372円[税込]) **最高順位 4位　登場回数 6回**　週間 1684　累計 51259
27	前回 15 / 前々回 12	⇩	Vita	ONE PIECE BURNING BLOOD (ワンピース バーニングブラッド)	プレイステーション Vita アクション ■バンダイナムコエンターテインメント 4月21日発売　6800円[税抜](7344円[税込]) ダウンロード版　6800円[税抜](7344円[税込]) アニメクオリティエディション　9800円[税抜](10584円[税込]) アニメクオリティエディション・ロボカーン版　9800円[税抜](10584円[税込]) **最高順位 2位　登場回数 4回**　週間 1644　累計 48258
28	前回 25 / 前々回 21	⇩	3DS	トモダチコレクション 新生活 (ハッピープライスセレクション)	ニンテンドー3DS その他 ■任天堂 3月17日発売　2700円[税抜](2916円[税込]) ダウンロード版　2700円[税抜](2916円[税込]) **最高順位 16位　登場回数 9回**　週間 1640　累計 29999
29	前回 23 / 前々回 –	⇩	PS4	Minecraft: PlayStation 4 Edition	プレイステーション4 コンストラクション ■ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア 2015年12月3日発売　2400円[税抜](2592円[税込]) ダウンロード版　2400円[税抜](2592円[税込]) **最高順位 15位　登場回数 13回**　週間 1637　累計 82153
30	前回 24 / 前々回 23	⇩	PS4	UEFA EURO 2016/ ウイニングイレブン 2016	プレイステーション4 スポーツ ■KONAMI 4月21日発売　3800円[税抜](4104円[税込]) ダウンロード版　3800円[税抜](4104円[税込]) **最高順位 19位　登場回数 4回**　週間 1614　累計 14741

祝 創刊当初は中学生……ファミ通(＝ゲーム)とともに生きてきたんだなあ……。変化し続けることのおもしろさよ。

アトラス 第二プロダクション 和田和久

※このランキングは225ページに掲載されている販売店のご協力により、ニンテンドー3DS、プレイステーション Vita、プレイステーション・ポータブル、Wii U、プレイステーション4、プレイステーション3、Xbox Oneの各ソフトの販売数を同一の条件のもとに集計し、ファミ通が独自に作成したものです。推定累計販売本数の色は、黒は10万本未満、青は10万本以上、緑は50万本以上、赤は100万本以上であることを表しています。

2016 ファミ通 期待の新作トップ30

TOP30

集計期間　5月19日～5月24日

28位に『グランツーリスモSPORT』が初登場。TOP5は、前回から顔ぶれ、順位ともにまったく変動なし。前回21位だった『クロバラノワルキューレ』は13位、前回24位だった『牧場物語 3つの里の大切な友だち』は16位に、それぞれランクアップしているぞ。

ゲームの普及に大きく寄与した立役者！ これからのご活躍も楽しみにしております！

アトラス 第二プロダクション 髙田慎二郎

1 PS4 ファイナルファンタジーXV

徒歩やクルマのほか、チョコボ、船での移動も可能なようだ。しかもクルマは、なんと変形して飛び立つ！

プレイステーション4　RPG・アクション
■スクウェア・エニックス
9月30日発売予定　8800円[税抜](9504円[税込])
ダウンロード版　8800円[税抜](9504円[税込])
デラックス エディション　12960円[税抜](13997円[税込])
アルティメット コレクターズ エディション　19470円[税抜](21033円[税込])
フィルムコレクションボックス　20000円[税抜](21600円[税込])

965

前回 1　前々回 1

2 PS4 ペルソナ5

高校3年生の社長令嬢、奥村春。上品で世間知らずばところはあるものの、コミュニケーション能力は高い。

プレイステーション4　RPG
■アトラス
9月15日発売予定　8800円[税抜](9504円[税込])
20th アニバーサリー エディション　1300円[税抜](1404円[税込])

856

前回 2　前々回 2

3 PS4 ファイナルファンタジーVII リメイク

ある条件を満たすと、ATBゲージが赤くなるという。通常より激しい攻撃をくり出しているようだが……？

プレイステーション4　RPG
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

669

前回 3　前々回 3

4 PS4 ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて

ふたつの城壁に挟まれた町。民家らしき家が、左右の城壁に貼りつくように建てられているのが見てとれる。

プレイステーション4　RPG
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

551

前回 4　前々回 4

5 3DS ドラゴンクエストXI　過ぎ去りし時を求めて

とあるイベントが発生したときの様子。上画面ではそのイベントの詳細が、下画面には現在地が表示される。

ニンテンドー3DS　RPG
■スクウェア・エニックス
発売日未定　価格未定

513

前回 5　前々回 5

6	前回 8 / 前々回 7	↑1	3DS	ポケットモンスター サン・ムーン	ニンテンドー3DS　RPG ■ポケモン 11月18日発売予定　価格未定 385
7	前回 7 / 前々回 10	↓3	3DS	逆転裁判6	ニンテンドー3DS　アドベンチャー ■カプコン 6月9日発売予定　5800円[税抜](6264円[税込]) ダウンロード版　5546円[税抜](5989円[税込]) 371
8	前回 9 / 前々回 9	↑1	PS4	テイルズ オブ ベルセリア	プレイステーション4　RPG ■バンダイナムコエンターテインメント 8月18日発売予定　8200円[税抜](8856円[税込]) ダウンロード版　8200円[税抜](8856円[税込]) 349
9	前回 12 / 前々回 11	↑3	PS4	キングダム ハーツIII	プレイステーション4　RPG・アクション ■スクウェア・エニックス 発売日未定　価格未定 290
10	前回 10 / 前々回 15	↓5	3DS	世界樹の迷宮V 長き神話の果て	ニンテンドー3DS　RPG ■アトラス 8月4日発売予定　6480円[税抜](6998円[税込]) 限定版　9980円[税抜](10778円[税込]) 265
11	前回 11 / 前々回 12	↓1	3DS	妖怪ウォッチ3 スシ/テンプラ	ニンテンドー3DS　RPG ■レベルファイブ 7月16日発売予定　4800円[税抜](5184円[税込]) ダウンロード版　4800円[税抜](5184円[税込]) 258
12	前回 13 / 前々回 14	↑1	PS4	龍が如く6(仮題)	プレイステーション4　アクション・アドベンチャー ■セガゲームス 2016年秋発売予定　価格未定 235
13	前回 21 / 前々回 8	↑8	PS4	クロバラノワルキューレ	プレイステーション4　RPG ■コンパイルハート 7月21日発売予定　7200円[税抜](7776円[税込]) ダウンロード版　6400円[税抜](6912円[税込]) 特別装丁生産限定版　9200円[税抜](9936円[税込]) 212
14	前回 15 / 前々回 13	↑1	Wii U	ゼルダの伝説 最新作	Wii U　アクション・アドベンチャー ■任天堂 2017年発売予定　価格未定 205
15	前回 14 / 前々回 18	↓4	PS3	ペルソナ5	プレイステーション3　RPG ■アトラス 9月15日発売予定　8800円[税抜](9504円[税込]) 20th アニバーサリー エディション　1300円[税抜](1404円[税込]) 199
16	前回 24 / 前々回 30	↑8	3DS	牧場物語 3つの里の大切な友だち	ニンテンドー3DS　シミュレーション ■マーベラス 6月23日発売予定　4980円[税抜](5378円[税込]) 191
17	前回 17 / 前々回 17	→	PS4	仁王	プレイステーション4　アクション ■コーエーテクモゲームス 2016年発売予定　価格未定 182
18	前回 22 / 前々回 28	↑4	PS4	人喰いの大鷲トリコ	プレイステーション4　アクション・アドベンチャー ■ソニーインタラクティブエンタテインメントジャパンアジア 2016年発売予定　価格未定 181
19	前回 26 / 前々回 –	↑7	3DS	カルドセプト リボルト	ニンテンドー3DS　カードゲーム ■任天堂 7月7日発売予定　4700円[税抜](5076円[税込]) ダウンロード版　4700円[税抜](5076円[税込]) 159
20	前回 18 / 前々回 21	↓2	PS4	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ	プレイステーション4　シミュレーション・RPG ■バンダイナムコエンターテインメント 6月30日発売予定　8200円[税抜](8856円[税込]) ダウンロード版　8200円[税抜](8856円[税込]) 初回限定生産版　11800円[税抜](12744円[税込]) 153
21	前回 23 / 前々回 23	↑2	Vita	サガ スカーレット グレイス	プレイステーション Vita　RPG ■スクウェア・エニックス 2016年発売予定　価格未定 143
22	前回 25 / 前々回 19	↑3	PS4	討鬼伝2	プレイステーション4　アクション ■コーエーテクモゲームス 7月28日発売予定　7800円[税抜](8424円[税込]) ダウンロード版　7800円[税抜](8424円[税込]) TREASURE BOX　11800円[税抜](12744円[税込]) 142
23	前回 19 / 前々回 22	↓4	Vita	イース VIII -Lacrimosa of DANA (ラクリモサ・オブ・ダーナ)-	プレイステーション Vita　アクション・RPG ■日本ファルコム 7月21日発売予定　6800円[税抜](7344円[税込]) 数量限定プレミアムBOX　8800円[税抜](9504円[税込]) 137
24	前回 27 / 前々回 20	↑3	PS4	アイドルマスター プラチナスターズ	プレイステーション4　シミュレーション ■バンダイナムコエンターテインメント 7月28日発売予定　8200円[税抜](8856円[税込]) ダウンロード版　8200円[税抜](8856円[税込]) プラチナBOX　12400円[税抜](13392円[税込]) 136
25	前回 30 / 前々回 24	↑5	Vita	√Letter ルートレター	プレイステーション Vita　アドベンチャー ■角川ゲームス 6月16日発売予定　4800円[税抜](5184円[税込]) PREMIUM EDITION(限定版)　7800円[税抜](8424円[税込]) 127
26	前回 28 / 前々回 27	↑2	Vita	Caligula -カリギュラ-	プレイステーション Vita　RPG ■フリュー 6月23日発売予定　6980円[税抜](7538円[税込]) ダウンロード版　6389円[税抜](6900円[税込]) 114
27	前回 29 / 前々回 –	↑2	Vita	レコラヴ Blue Ocean/ Gold Beach	プレイステーション Vita　シミュレーション ■角川ゲームス 8月25日発売予定　6980円[税抜](7538円[税込]) ダウンロード版　価格未定 113
28 NEW	前回 – / 前々回 –	NEW	PS4	グランツーリスモ SPORT	プレイステーション4　レース ■ソニーインタラクティブエンタテインメントジャパンアジア 発売日未定　価格未定　NEW 106
29	前回 20 / 前々回 26	↓9	Vita	討鬼伝2	プレイステーション Vita　アクション ■コーエーテクモゲームス 7月28日発売予定　6800円[税抜](7344円[税込]) ダウンロード版　6800円[税抜](7344円[税込]) TREASURE BOX　10800円[税抜](11664円[税込]) 100
30	前回 – / 前々回 29	↓1	3DS	モンスターハンター ストーリーズ	ニンテンドー3DS　RPG ■カプコン 2016年発売予定　価格未定 99

31位～40位のソフト

31	PS4 √Letter ルートレター	■角川ゲームス
32	PS4 エースコンバット7	■バンダイナムコエンターテインメント
33	3DS スナックワールド	■レベルファイブ
34	PS3 テイルズ オブ ベルセリア	■バンダイナムコエンターテインメント
35	PS4 NieR:Automata(ニーア オートマタ)	■スクウェア・エニックス
36	PS4 マフィア III	■2K
37	PS4 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- X	■セガゲームス
38	Vita SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	■バンダイナムコエンターテインメント
39	Vita ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	■スパイク・チュンソフト
40	Vita ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	■日本一ソフトウェア

※文字が赤色のタイトルは、3ヵ月以内に発売予定のものです。

2016 ファミ通 期待のルーキートップ10

TOP10

集計期間 5月19日～5月24日

今週は、『仁王』がトップ。また、『√Letter ルートレター』(プレイステーション4版)が10位に初ランクインした。11位以下は、『ボコスカガールズ タツノコ学園クライマックス』、『レコラヴ Blue Ocean/Gold Beach』と続いている。

順位	前回	前々回	機種	タイトル	発売日	価格	ジャンル	価格	得点
1	1	1	PS4	仁王	2016年発売予定	価格未定	アクション	392	
2	2	2	PS4	クロバラノワルキューレ	7月21日発売予定	7200円[税抜](7776円[税込])	RPG	326	
3	3	3	PS4	人喰いの大鷲トリコ	2016年発売予定	価格未定	アクション・アドベンチャー	188	
4	4	8	Vita	√Letter ルートレター	6月16日発売予定	4800円[税抜](5184円[税込])	アドベンチャー	143	
5	6	6	3DS	スナックワールド	発売日未定	価格未定	RPG	125	
6	7	4	Vita	Caligula -カリギュラ-	6月23日発売予定	6980円[税抜](7538円[税込])	RPG	109	
7	5	5	PSP	うしろ	発売日未定	価格未定	RPG	101	
8	10	–	Vita	世界一長い5分間	7月28日発売予定	3980円[税抜](4298円[税込])	アドベンチャー	93	
9	9	9	Vita	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	6月23日発売予定	5980円[税抜](6458円[税込])	RPG	87	
10	–	–	NEW	√Letter ルートレター	6月16日発売予定	4800円[税抜](5184円[税込])	アドベンチャー	62	

今週の第1位 仁王

妖怪や霊を見られる特殊な力を持つ、金髪碧眼の男ウィリアムとなって、戦国末期の日本を旅する"ダーク戦国アクションRPG"。ウィリアムのモデルとなったのは、徳川家康に仕えたイングランド人航海士。"三浦按針"という名でも知られるウィリアム・アダムスだ。

孤独な戦いを支える心強い守護霊たち

←ウィリアムの孤独な戦いを支えてくれるのが守護霊たちだ。人には見えない存在だが、ウィリアムにとっては心強い味方となるぞ。

今週の第6位 Caligula -カリギュラ-

さまざまな現代病やトラウマを抱え、仮想世界"メビウス"に逃げ込んだ主人公たち帰宅部のメンバーが、現実世界への帰還を目指して戦うRPG。サブシナリオのひとつである"キャラシナリオ"では、仲間の問題に踏み込みすぎると、仲間に嫌悪感を抱く可能性もある!?

カタルシスエフェクトで立ちはだかる敵を倒せ!

←戦闘が始まると、主人公たちは"カタルシスエフェクト"を発動。主人公は二丁拳銃、鈴奈は槍というように、異なる兵器が出現する。

今週の第15位 11位以降の注目タイトルをピックアップ

ショベルナイト(ニンテンドー3DS版)

ニンテンドー3DS アクション・アドベンチャー
■任天堂
6月30日発売予定 2000円[税抜](2160円[税込])
amiiboセット 3500円[税抜](3780円[税込])

レトロな8ビット風のグラフィックとサウンドが、ファミコン時代を思い出させるアクション・アドベンチャーゲーム。ミスをくり返しながらステージクリアーを目指すという、歯応えのある難度が特徴。ジャンプとショベル攻撃を駆使して進もう。

期待の新作TOP30 **期待のルーキーTOP10** の投票は227ページへ!

※"期待の新作TOP30"は読者が購入したいと思っているタイトルを、"期待のルーキーTOP10"はシリーズもしくは続編以外で読者が購入したいと思っているタイトルを、本誌の"プレゼント・アンケート"によって同一の条件のもとに集計したものです。対象となるプラットフォームは家庭用ハード、アーケード、PC、スマートフォンです。

祝 創刊号から購読しています。最初は雑誌で、いまは電子書籍で。つぎは、脳に直接送信する媒体でお願いします!

アトラス 第一プロダクション 山井一千

ダウンロードタイトル TOP10

ファミ通ユーザー調査(月間調査)

集計期間:4月11日〜5月15日

今回の調査 **Google Play ゲームランキング**

スマートフォン向けアプリは、日々多数の新作がリリースされ、トレンドも刻々と変化している。本コーナーでは、ユーザーアンケートをもとに集計したダウンロードランキングとともに、その特徴と傾向を分析する。

順位	前回	前々回	動向	機種	価格	タイトル	発売日	価格	開発	発売	得点
1	1	3	⇨	Android 3.0以降	無料(追加課金有)	LINE:ディズニー ツムツム	2014年1月29日配信	無料(追加課金有)	LINE	12033
2	5	—	⇧	Android 4.4以降	無料(追加課金有)	LINE ブラウンファーム	2015年12月10日配信	無料(追加課金有)	LINE	9309
3	6	7	⇧	Android 4.0.3以降	無料(追加課金有)	モンスターストライク	2013年12月15日配信	無料(追加課金有)	ミクシィ	8077
4	2	—	⇩	Android 4.0以降	無料(追加課金有)	パズドラレーダー	3月17日配信	無料(追加課金有)	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	7220
5	10	8	⇧	Android 4.0以降	無料(追加課金有)	妖怪ウォッチ ぷにぷに	2015年10月21日配信	無料(追加課金有)	レベルファイブ	6784
6	4	9	⇩	Android 4.1以降	無料(追加課金有)	マーベル ツムツム	2月24日配信	無料(追加課金有)	ミクシィ	6075
7	—	—	⇧	Android 4.0以降	無料(追加課金有)	白猫プロジェクト	2014年7月14日配信	無料(追加課金有)	コロプラ	5940
8	—	—	⇧	Android 4.0以降	無料(追加課金有)	ファントム オブ キル	2014年10月23日配信	無料(追加課金有)	Fuji&gumi Games	5844
9	—	—	NEW	Android 4.1以降	無料(追加課金有)	ONE PIECE サウザンドストーム	4月21日配信	無料(追加課金有)	バンダイナムコエンターテインメント	5753
10	—	—	⇧	Android 4.1以降	無料(追加課金有)	デジモンリンクス	3月24日配信	無料(追加課金有)	バンダイナムコエンターテインメント	5713

第9位 ONE PIECE サウザンドストーム

名シーンを集めてキャラクターを成長させよう

簡単操作で爽快な海賊戦が楽しめる、共闘バトルRPG。全国の仲間との協力プレイで、クエストやイベントをクリアーしていこう。アニメの名シーンカードを集めて、キャラクターを成長させることもできるぞ。

第10位 デジモンリンクス

懐かしのデジモンで最強のパーティーを作ろう

『デジタルモンスター』シリーズに登場したおなじみのデジモンたちが多数登場する、育成デジモンバトルゲーム。デジモンたちとの"キズナ"を武器に、デジタルワールドで突如発生した"異変"に立ち向かおう。

先月のTOP5

1. Android 3.0以降 LINE:ディズニー ツムツム
   ■LINE 2014年1月29日配信 無料(追加課金有)
2. Android 4.0以降 パズドラレーダー
   ■ガンホー・オンライン・エンターテイメント 3月17日配信 無料(追加課金有)
3. Android 4.1以降 Miitomo
   ■任天堂 3月17日配信 無料(追加課金有)
4. Android 4.1以降 マーベル ツムツム
   ■ミクシィ 2月24日配信 無料(追加課金有)
5. Android 4.4以降 LINE ブラウンファーム
   ■LINE 2015年12月10日配信 無料(追加課金有)

『LINE:ディズニーツムツム』が先月に引き続き1位を堅守 ランキング全体でも常連タイトルの健闘が光る結果に

ランキング上位安定の『LINE:ディズニーツムツム』が連続1位を獲得。今年に入ってから、5ヵ月連続でトップ3に君臨していながらの2ヵ月連続首位ということで、同タイトルの安定した人気ぶりがうかがい知れる結果に。今月の注目タイトルは、9位に初登場の『ONE PIECE サウザンドストーム』。ランキングの6位までは先月から引き続きの顔ぶれが占めており、7位の『白猫プロジェクト』と8位の『ファントム オブ キル』もひさびさの返り咲きと、常連タイトルの健闘が光っているなかで、唯一の新作タイトルとして奮闘を見せている。10位の『デジモンリンクス』も、リリース開始月こそランクインはしなかったものの、今後の活躍が期待されるところだ。

PICK UP 呪われた事件を紐解き、廃病院から脱出せよ!

過去に痛ましい事件のあった廃病院での恐怖体験を味わえるホラーアドベンチャーゲーム。さまざまなアイテムを見つけていき、謎を解き明かしながら廃病院からの脱出を目指すことがゲームの目的となっている。朽ち果てた院内の雰囲気や、音響による恐怖感の演出は秀逸のひとこと。プレイに応じた実績が記録されていくほか、展開によって異なるエンディングが用意されていたり、何回もプレイすることで徐々に謎が明かされていくなど、くり返し楽しむための仕掛けも用意されている。

恐怖!廃病院からの脱出:無影灯

※価格は、集計期間終了時点のものを掲載しています。価格が変更されているものや、別料金の発生するソフトもあります。詳細はGoogle Playにてご確認ください。
※このランキングは、Google Playで販売されているアプリを対象に、ファミ通がユーザー調査を実施し、独自に作成したものです。
表示しているポイントは、Google Playからのダウンロード数とは異なります。

ファミ通30周年おめでとうございます! これからも楽しくゲームを紹介し続けてください。

アトラス 第一プロダクション 小森成雄

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

6月6日～6月12日

クロスレビューでは、一定の水準に達していて、標準的な完成度であると判断したゲームに対して、基準となる7点を設定。対象となるユーザーの立場からの視点に、得意なジャンルやシリーズ過去作品のプレイ経験など、個々のレビュアー独自の視点を加味してレビューを行います。4人の合計点数が30点以上なら"シルバー殿堂"、32点以上は"ゴールド殿堂"、35点以上は"プラチナ殿堂"となり、ファミ通が良質なゲームとしてオススメします。

このマークのゲームは、その批評家がオススメするソフトです。

今週のレビュアー（人物イラスト：荒井清和）

乱舞吉田

基本、何でも遊びますが、開発者のこだわりやゲーム愛を感じられる作品に出会えると、うれしくなります。

ジゴロ☆芦田

そのゲームでしか味わえないような、独自性のある作品が好き。粗さがあっても、光る部分に注目しています。

ブンブン丸

FPSはソロ、マルチを問わず、黎明期から有名どころはほとんどプレイ。『HOMEFRONT』は前作をプレイ済み。

本間ウララ

オープンワールドから乙女ゲーまでたしなみます。音楽が素敵なゲームは大好物。シナリオも重視ポイント。

毛利永世名人

最近、据え置き機ではFPSばかりプレイしています。今年の5月はとくにその傾向が強くなりそうな感じ。

ローリング内沢

レビュアー歴27年。ビジュアルや物語以上に、"インタラクティブな遊び"としての楽しさと新しさを重視。

HOMEFRONT the Revolution（ホームフロント ザ レボリューション）

PS4 XBOne プレイステーション4／Xbox One
スパイク・チュンソフト
5月19日発売
各7980円[税抜](各8618円[税込])
FPS　17歳以上対象

祖国に自由を取り戻すため、"レッドゾーン"では激しい銃撃戦を、"イエローゾーン"では民衆の心を動かす活動を展開していく。最大4人で行うオンライン協力プレイに対応。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
▶FPSのファン
【平均プレイ時間】
▶クリアーまで20時間
▶やり込み要素を含めると30時間

市街地での銃撃戦はけっこう楽しいし、ラジコン爆弾といったツールを駆使するのもおもしろい。武器のカスタマイズも雰囲気があって、個人的には好印象。規模は少し小さいが、オープンワールドとFPSの要素は詰め込んである。ただ、全体的にロードが細かく入ったり、フレームレートが安定しなかったりと、もったいない点も目立つ。雑な作りになっている部分の、今後の改善に期待したいなあ。（ブンブン丸）

荒廃した街の雰囲気や、レジスタンスとして敵に立ち向かう世界観にワクワクさせられる。武器のアタッチメントを付け替えて、ハンドガンをマシンガンにするなど、独特のカスタマイズ要素もいい。ただ、武器やアタッチメントの種類があまり多くないのは残念。昨今のFPSとしてはフレームレートが低く、動きにもっと滑らかさが欲しい。マルチプレイは、ミッションの種類が少ないので飽きやすそう。（芦田）

ドンパチやり合う危険区域から一変、一般市民がいる区域では工作活動を行うステルスアクションになり、ふたつのプレイスタイルが味わえる。市民を蜂起させる仕組みはユニークだけど、主人公が依頼をこなしていく流れはやや単調で、もっと目新しさや盛り上がりが欲しかったところ。バイクが扱いづらかったり、メニューを読み込む場面などで、動きが一瞬カクつく点は、今後のパッチでの改善に期待。（本間）

前作と同様に、"大朝鮮連邦に侵略されたアメリカ"という過激な設定がおもしろい。だが、拠点の占拠とエリアの拡大というくり返しで、遊びとしてはやや単調。敵と味方のAIがあまり賢くなく、戦略性が低いのも気になった。ステルスや素材集め、武器のカスタマイズなどの要素はあるけれど、昨今のFPSと比べるとパンチは弱め。とくに、フレームレートが安定せず、操作がもっさりして感じるのはきびしい。（内沢）

DOOM（ドゥーム）

PS4 XBOne プレイステーション4／Xbox One
ベセスダ・ソフトワークス
5月19日発売
各7980円[税抜](各8618円[税込])
アクション　18歳以上のみ対象

火星基地に出現した獰猛なデーモンたち。その原因を突き止めるため、銃火器を手に、デーモンがはびこる戦禍へ身を投じる。最大12人でオンラインマルチプレイが楽しめる。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
▶マルチプレイが好きな方
▶マップエディットが好きな方
【平均プレイ時間】
▶キャンペーンモードはクリアーまで約13時間間
▶マルチプレイとマップエディット機能でさらに長くお楽しみいただけます

機動性の高い動きと、敵を殴り倒したり切り刻んだりする爽快感が○。ロックされた扉を開けるのに、死体から剥ぎ取った手や切断した上半身を使うというハードボイルドな演出も好印象。マルチプレイは、既存のシステムに『DOOM』の世界観をはめ込んだだけで完結しており、モードも少なく、すべての武器をアンロックする前に飽きてしまうかも。HPが少ないときには、警報音を鳴らし続けてほしかった。（毛利）

プレイヤー、敵ともに動きが滑らかで素早く、戦闘はスピード感があり、スリルと爽快さを味わえる。敵を豪快に倒すトドメの"グローリーキル"も、テンポがよくて気持ちいい。マルチプレイは、ややあっさり気味に感じるかもしれないが、深く考えずに遊ぶのにはいいかな。マップエディットと、オンラインでの公開ができるスナップマップは、丁寧な解説もあり、あまり複雑さを感じずに作れるのがいいね。（芦田）

デーモンの動きがなかなか賢く、戦闘も激しいけれど、視点がスルスルと滑らかに動くので、意外に3D酔いしにくい。シングルモードは淡々と進む印象だが、武器の強化や探索の楽しみがある。マルチプレイでは、デーモンに変身できたり、逆に相手側に襲われたりするドキドキがいいアクセント。マップエディターは丁寧なチュートリアルがうれしい。ただ、字幕が小さすぎて文字が潰れているのが惜しい。（本間）

オリジナル版の醍醐味を上手に昇華させた一作。難しいところはいっさいなく、走って跳んで撃ちまくるハイスピード感が心地いい。FPSとしてはオールドスクールな作りだが、接近戦を活かした戦略性や探索の楽しさ、武器のアップグレードなどといったやり込み甲斐も。マップエディターの操作は煩雑だが、さまざまな遊びを創作できる楽しさがある。メッセージが小さくて読みにくいところは難点。（内沢）

殿堂入りGOLD

ヒーラーは二度死ぬ

PS4 プレイステーション4
メディアスケープ
6月3日配信予定
700円[税抜](756円[税込])
シミュレーション　全年齢対象

新米のプリーストとして、モンスターたちと戦う騎士たちの傷を魔法で癒していく。リアルタイムで変化する戦場で、回復や支援、アイテム作成を行い、戦線の維持を目指す。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 回復役のロールプレイがお好きな方
- ファンタジーがお好きな方

【平均プレイ時間】
- ストーリーのクリアーまでは3時間
- 全モードのクリアーを含めると7時間

騎士を操作するのではなく、それをサポートする回復役となる、という着眼点がユニーク。傷ついた騎士の回復や標的の指示、アイテム作成など、状況に応じて適切な行動を取らなければならないので、けっこう忙しい。プレイヤーの知識の蓄積と成長によって先へ進めるようになる点は、「シレン」などに通じるテイストがあり、遊ぶほどに楽しくなってくる。展開がやや単調に感じられるのが惜しいところ。（吉田）

騎士を死なせないよう、回復役に徹する作りがユニーク。騎士の体力に気を配りつつ、たいまつやマナの残量、経験値の獲得率などにも注意しながら敵を倒していくのは、やり応えあり。くり返しプレイする中で、効率のいい立ち回りかたなどがわかってくると、自身の成長を感じられていいね。ただ、淡々と何回も挑戦することになるので、プレイのモチベーションにつながる仕組みがもっと欲しかった。（芦田）

回復や補助魔法を使うだけでなく、攻撃対象を決めたり、戦闘中にスキル解放したりと、なかなかの忙しさ。たいまつをうっかり切らしたら即終了というジリジリした緊張感ゆえか、妙な中毒性あり。周回する中でコツはつかめたけど、最初は戸惑ったので、もう少し詳しい解説が見られるとよかったな。ランダムのステージモードは、序盤ではお目にかかれないモンスターたちが登場して、スリルが味わえる。（本間）

説明不足のままゲームが始まるので、最初は戸惑うが、遊びかたがわかってくると、そのアイデアと戦略性の高さに舌を巻く。回復や支援のタイミングはもちろん、アイテム作成やスキルアップなど、ひたすら手を動かすのが快感。グラフィックのチープさや演出面の弱さ、やたらと英字表記が多いインターフェースなど、多少のクセはあるけれど、アクションパズルのような不思議な楽しさが味わえる。（内沢）

逆転裁判6

3DS ニンテンドー3DS
カプコン
6月9日発売予定
5800円[税抜](6264円[税込])
アドベンチャー　12歳以上対象

成歩堂龍一と王泥喜法介のふたりの主人公が、霊媒で判決が決まるクライン王国と、日本の法廷を舞台に、逆転劇をくり広げる。探偵パートと法廷パートは新システムを採用。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- 逆転裁判シリーズが好きな方
- テレビアニメ「逆転裁判」でシリーズを知った方
- アドベンチャーゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- 本編のクリアーまで30時間程度

個性的すぎる登場人物や意外な展開など、シリーズの伝統的なテイストは健在。"霊媒ビジョン"や"マルチアングル動画指摘"など、法廷で"ムジュン"を暴くためのシステムが多彩になったのが○。人気キャラの、霊媒師のマヨイちゃんに焦点を当てた内容となっており、弁護士が必要とされていないクライン王国がおもな舞台というのも相まって、オカルト色が強くなっている印象。ここは、好みが分かれそう。（吉田）

"霊媒ビジョン"によって死者の見た光景や感覚を再生し、託宣との"ムジュン"を探していくのは、現実離れしている感はあるが、新鮮味のある推理要素でおもしろい。歴代シリーズのキャラたちが、シナリオに密接に絡むのはうれしいし、これまで登場した多彩なシステムを駆使して"ムジュン"を暴き、真実にたどり着く工程は楽しく、法廷での逆転劇も爽快。シリーズの集大成的な仕上がりに満足できます。（芦田）

"霊媒"がひとつのテーマでもあるため、ほんのりファンタジックな要素もあって新鮮。キャラの細やかな仕草は見ているだけで楽しいし、予想を超えたアクションには ド肝を抜かれる。久々に登場したマヨイちゃんを始め、キャラの成長や変化が描かれているのもうれしい。彼らの掛け合いがおもしろくて、ついあちこちを調べてしまう。各話に伏線が張られていて、最後に結びつく物語にも驚かされます。（本間）

ロジカルシンキングの楽しさは健在だが、場面によっては少々強引な展開もあり、「えっ!?」と思うことも。よく動く3Dグラフィックは、見た目に楽しい反面、演出過剰で、テンポを崩している印象も。それでも誘導がうまく、プレイヤーを飽きさせない作り。絡み合うシナリオや意外な伏線の回収など、二転三転するストーリーも魅力的。新鮮味は薄く感じるが、シリーズで培われた安定の遊びやすさがある。（内沢）

ファーミングシミュレーター16 ポケット農園3

Vita プレイステーション Vita
インターグロー
6月9日発売予定
5800円[税抜](6264円[税込])
シミュレーション　全年齢対象

農耕器具を使って土地を耕し、作物を栽培。収穫物を売買して農園の拡大を目指す、本格的な農場経営シミュレーターのシリーズ最新作。本作では新たに林業が加わった。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- シミュレーターが好きな方
- はたらくクルマが好きな方
- シリーズ過去作をお楽しみいただいた方

【平均プレイ時間】
- 20時間以上

PS4とPS3でリリースされた『15』をベースに、コンパクトにまとめた内容。大規模農園を舞台に、さまざまな農耕器具を操作して農場運営が体験できるのは、本シリーズならではの醍醐味。農作物の収穫のほかに、林業や畜産ができるのもいい。イベントや演出などによる盛り上がりがなく、淡淡と作業を続けることになるのは残念。チュートリアルもなく、シリーズを未経験だと敷居の高さを感じるかな。（吉田）

気の向くままに、地道な農業体験ができるのが魅力。目的に応じて、車両を自動で移動させられるようになったのは便利で、より効率よく作業できるのがいい。林業などの要素も追加されているが、据え置き機版のシリーズ作と比べると、細かい操縦などが簡略化されており、手軽に遊べる反面、ちょっと寂しく感じる部分も。チュートリアルがほとんどなく、シリーズ未経験の人にはとっつきにくいのが難。（芦田）

蒔く、刈る、売るの流れはそのままで、目新しい要素はないけれど、据え置き機のシリーズ作品よりも、農機の細かい操作などが簡略化されていて、比較的扱いやすい。ただ、アタッチメントの機能説明や使いかたまで省かれているので、困惑しがち。労働者に運転を任せると、障害物に引っ掛かって止まったままになったりと、まだまだもどかしい。キャラが農園を散歩したりできないところも寂しいかな。（本間）

遊び手を突き放したような作りで、チュートリアルはいっさいなく、解説書も説明不足。何をどうしていいのかわからぬままゲームがスタート。たまにミッションが出てくるけれど、明確な目的はなく、放り出された感も。広大なマップの広さを活かしたギミックも少なめ。それでも、操作やルールを覚えると、急に農作業のくり返し感が心地よくなってくるから不思議。シリーズ作と同様、人を選ぶ作品。（内沢）

殿堂入りシルバー

殿堂入りゴールド

オススメ!

MXGP2
- The Official Motocross Videogame

PS4 プレイステーション4
インターグロー
6月9日発売予定
7800円[税抜](8424円[税込])
レースゲーム　全年齢対象

モトクロスライダーとなってコースを駆ける本作は、公式コースや多彩なカスタマイズアイテムを収録して、前作よりボリュームアップ。最大12名でのオンライン対戦に対応。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- モトクロスファン
- レースゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- 20時間以上

バイクが通過するごとにダートの形状が変化し、走りに影響を及ぼすようになるため、よりリアルなオフロードレースを満喫できる。クラッチやコーナーリングといったテクニックを解説つきの動画で見られるのは、わかりやすくてありがたい。過去の特定の状況が再現され、それに挑戦できる"リアルイベント"も○。ロード時間がやや長めなのと、コースの観客の動きが人形っぽく見えるのは気になった。（吉田）

コーナリングやジャンプ時の体重移動、クラッチの活用など、操作は忙しいが、うまく走れると、バイクを乗りこなしている感覚を味わえる。オプションでは、AIの難易度選択に加えて、物理演算の度合いを設定することが可能で、やさしいレベルからマシンが本格的な挙動を見せるものまで選べるのがすごい。それでも、起伏のあるコースに素早く対応するのは難しく、操作には慣れと知識が要される。（芦田）

急斜面やデコボコが連続する、モトクロスならではのコースがおもしろい。ジャンプ中の体重のかけかたひとつでタイムが変わるのを実感。リスタートは早くてほぼ一瞬。欲を言えば、リワインド機能がもっと長めに巻き戻せるとよかった。名レースの映像が観られたり、実在レーサーとなって追体験できるのもいいね。カスタムアイテムも実在のブランドでうれしいが、もう少し入手しやすいとよかった。（本間）

ライダーやブランドが実名で登場。2015年シーズンの名場面を追体験できるモードもあり、モトクロスファンにはうれしい作り。レース展開によって地面の状態が変化したり、ジャンプ時の姿勢を調整するなど、オフロードならではの醍醐味がきちんと楽しめる。操作はやや煩雑で、まともに走れるようになるまでは慣れが必要。コースを少し外れただけで自動で戻されるシステムは、地味にストレスにも。（内沢）

PROJECT CARS PERFECT EDITION
（プロジェクト カーズ パーフェクト エディション）

PS4 プレイステーション4
バンダイナムコエンターテインメント
6月9日発売予定
7200円[税抜](7776円[税込])
アクション・シミュレーター　全年齢対象

欧米で好評の「PROJECT CARS」をローカライズし、全DLCを追加。125車種と101のコースを収録しており、ワールドワイド対応のオンライン対戦は最大16人まで参加可能。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- レースゲームやレースシミュレーター、クルマが好きな方

【平均プレイ時間】
- "キャリア"モードの全クリアーまで50時間以上
- やり込み要素を含めると70時間以上

クルマのディテールを始め、光の反射や映り込み、雨の表現など、映像表現のクオリティーが高い。ドライブシミュレーター寄りの作りで、過度な演出などはなく、カーマニアや玄人が好む内容。収録車種は、レーシングカートからフォーミュラカーまで幅広く、最初からすべてが選択できるのがうれしい。ただ、収録メーカーにやや偏りがある印象も。パガーニの新車がいち早く収録されているのは魅力的。（吉田）

美麗なグラフィックだけでなく、光と陰影、走行中に変わる天候など、臨場感のあるレース体験を可能とするべく追及されたリアリティーがすばらしい。ただ、クルマの挙動も本格的ゆえに、思い通りに走らせるだけでも繊細な操作が必要となる、玄人向けの仕様。チューニングの項目が豊富でカスタマイズのし甲斐があるのはいい。初心者がステップアップしやすい仕組みやモードがあると、なおよかった。（芦田）

「これ、実写では？」と見紛うグラフィックで、とくに光の表現がキレイ。コクピットからの視点は臨場感がすごい。音や運転感覚もリアルで、車種のクセも感じられる。チューニングの項目は多いけど、詳しい解説があれば。最初から全車を自由に選べて、高級車にも気兼ねなく乗れるのはうれしい。フリー走行でドライブ気分も堪能できる。撮影モードでは、もっとグリグリ寄って細部まで眺めたかった。（本間）

開始直後から車種とコースが全開放、という潔い作り。チューニングも含め、最初から自由に遊べる反面、ひたすらレースをするだけなので、それ以外のアンロックややり込み要素といったゲーム的な"遊び"を求める人には物足りない印象も。チューニングを細かく行える反面、チュートリアルはないので、初心者には敷居は高い。ほかのレーシングシミュレーターと比べて、運転の心地よさは高めに感じた。（内沢）

グランドエイジ メディーバル

PS4 プレイステーション4
ユービーアイソフト
6月9日発売予定
7400円[税抜](7992円[税込])
シミュレーション　12歳以上対象

2000万平方キロの広大な地域で交易を行う8つの勢力。プレイヤーは、その勢力の中からひとつを選び、自国の開拓や他国との外交を行いながら、領土の拡大を目指していく。

メーカーアンケート
【ターゲット層】
- シミュレーションゲームが好きな方
- 戦略ゲームが好きな方

【平均プレイ時間】
- キャンペーンモードのクリアーまで約20時間

生産と交易に特化したシミュレーションゲーム。街の周辺を開拓しながら生産力を高めたり、他国と交易や戦争などによって自分の領地を少しずつ広げていくのが楽しい。グラフィックもきれいなので、この手のゲームが好きな人は時間を忘れて没頭できるかと。チュートリアルがあるのは親切でいいが、説明不足でわかりにくい場面もあった。ドップリとハマれるゲームだけに、そこは惜しいと感じた。（吉田）

ほかの街との外交を行い、交易ルートを築いて利益を出しつつ、行動範囲を広げていくのが楽しい。プレイに派手さはないけれど、新たな土地を開拓しながら自国を豊かにして勢力を拡大する流れは、黙々と遊び続けたくなる魅力がある。グラフィックの質はそれなりだが、ヨーロッパとその周辺に及ぶ広大な1枚マップもグッド。インターフェースがちょっとわかりづらく、使いにくい部分もあるところは難点。（芦田）

地図で見知った地形でも、探索はワクワク。遺跡の調査もいいスパイス。ストーリーモードは、ドラマチックなお話に沿ってミッションが発生し、それをこなすうちに基本を覚えられるのがいいね。ただ、それでも覚えることが多く、仕組みを飲み込むまでに時間が必要。ガイド機能は、もう少し読みやすいとよかった。これを生産して、あれを買いつけて……と、交易がうまく回り出すと楽しくなってきます。（本間）

情報量が多い。チュートリアルはあるが、ルールや操作方法はもちろん、遊びかたのコツを覚えるまでがたいへんで、指示通りに進められるものの、詰まることもしばしば。とはいえ、演出面もいいし、手触り感も心地よい。派遣→街を発見→交渉→交易という一連の作業が楽しく、徐々に領土を広げていく達成感が味わえる。その一方で、領土が広がると、今度は逆に細かい指示が煩雑になりがちなのは難。（内沢）

Best Pick of This Week!

今週はコレを買え!

『逆転裁判6』は、シリーズのファンでも、とくにマヨイちゃんが好きな方に強くオススメ。モトクロスのファンには『MXGP2』を推します。後者は、モトクロスのゲーム自体が貴重ですが、前作からの大きな進化が感じられました。最後に、クルマ好きであれば『PROJECT CARS』。派手さはないけれど、よくできています。 **(乱舞吉田)**

『逆転裁判6』は、常識が覆される異国での裁判で、さらに死者の記憶を垣間見るなど、ゲーム冒頭から飛ばしていて、興味をそそられます。スピーディーな動きとテンポ感がいい『DOOM』は、これに慣れるとほかのFPSが遅く感じるかも、と思うくらいスイスイ動くので、操作していて気持ちいい。『MXGP2』と『PROJECT CARS』は、本格派のレースを体験したい人なら、ぜひ。 **(ジゴロ☆芦田)**

『HOMEFRONT the Revolution』は、この手のオープンワールドものが好きな人なら、ふつうに楽しめる1本だと思います。ただ、ちょっと大味に感じられる部分もあるので、そこを許容できるかがポイントになるのではないかと。 **(ブンブン丸)**

『逆転裁判6』は、まさかの展開や演出が盛りだくさん。『逆転』オールスター作品の側面もありますが、シリーズ未経験でも物語に入りやすいかと。立体視オンでプレイするのもオススメです。クライン王国の背景や、日本の留置所などの奥行き感は必見ですよ。異国情緒溢れるBGMもイイ感じ。従来のキャラクターテーマのアレンジ曲も要所で使われていて、盛り上がりますね。 **(本間ウララ)**

『DOOM』は、チェーンソーで敵を切断するなど、ゴア表現の高さが大きなコンセプトになっているFPSタイトル。この世界観に抵抗がなければ、買う価値は十分にあると思う。 **(毛利永世名人)**

『DOOM』はきちんと"振り切れている作り"なのがいい。撃ちまくる爽快さを求める人にオススメ。レーシングシミュレーターが好きなら『PROJECT CARS』。少々上級者向きだが、新規タイトルの1発目としては非常に完成度の高い作品です。 **(ローリング内沢)**

6月9日発売予定のその他のソフト

プレイステーション4

ミラーズエッジ カタリスト

エレクトロニック・アーツ　7800円[税抜](8424円[税込])

Xbox One

ミラーズエッジ カタリスト

エレクトロニック・アーツ　7800円[税抜](8424円[税込])

6月9日発売予定の本体・周辺機器

Newニンテンドー3DS

Newニンテンドー3DS LL ピンク×ホワイト

任天堂　18800円[税抜](20304円[税込])

Newニンテンドー3DS LL ライム×ブラック

任天堂　18800円[税抜](20304円[税込])

6月9日配信予定のダウンロード版

ニンテンドー3DS

逆転裁判6(ダウンロード版)

カプコン　5546円[税抜](5990円[税込])

プレイステーション Vita

ファーミングシミュレーター 16 ポケット農園3

インターグロー　5370円[税抜](5800円[税込])

プレイステーション4

MXGP2 - The Official Motocross Videogame(ダウンロード版)

インターグロー　7223円[税抜](7800円[税込])

ミラーズエッジ カタリスト(ダウンロード版)

エレクトロニック・アーツ　7800円[税抜](8424円[税込])

PROJECT CARS PERFECT EDITION(プロジェクト カーズ パーフェクト エディション)(ダウンロード版)

バンダイナムコエンターテインメント　7200円[税抜](7776円[税込])

グランドエイジ メディーバル(ダウンロード版)

ユービーアイソフト　6600円[税抜](7128円[税込])

Xbox One

ミラーズエッジ カタリスト(ダウンロード版)

エレクトロニック・アーツ　7800円[税抜](8424円[税込])

※5月19日発売の『バトルボーン』(プレイステーション4/Xbox One)のクロスレビューは6月30日号(6月16日発売)で、6月9日発売予定の『ミラーズエッジ カタリスト』(プレイステーション4/Xbox One)は7月6日号(6月23日発売)以降で、それぞれ扱う予定です。

殿堂入りソフト プレイバック

過去に、週刊ファミ通本誌においてクロスレビューを行ったソフトの中で、30点以上を獲得して殿堂入りを果たした優良作品を紹介する、不定期連載のこのコーナー。今回は、2005年6月に発売されたソフトの中から、殿堂入りタイトルをピックアップした。

2010年6月

プラチナ殿堂

キラー7
プレイステーション2
2005年6月9日発売
カプコン
9.9.8.10
36点

キラー7
ニンテンドー ゲームキューブ
2005年6月9日発売
カプコン
9.9.8.10
36点

ちびロボ!
ニンテンドー ゲームキューブ
2005年6月23日発売
任天堂
8.9.10.8
35点

ゴールド殿堂

甲虫王者ムシキング ～グレイテストチャンピオンへの道～
ゲームボーイアドバンス
2005年6月23日発売
セガゲームス
8.8.8.8
32点

ファミコンウォーズDS
ニンテンドーDS
2005年6月23日発売
任天堂
9.9.8.8
32点

GENJI(ゲンジ)
プレイステーション2
2005年6月30日発売
ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア
8.8.8.8
32点

ボンコツ浪漫大活劇 バンピートロット
プレイステーション2
2005年6月30日発売
アイレムソフトウェアエンジニアリング
9.8.7.8
32点

シルバー殿堂

怪盗スライ・クーパー2
プレイステーション2
2005年6月16日発売
ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア
8.8.7.8
31点

超執刀カドゥケウス
ニンテンドーDS
2005年6月16日発売
アトラス
8.7.8.8
31点

トム・クランシー シリーズ ゴーストリコン ジャングルストーム
プレイステーション2
2005年6月23日発売
ユービーアイソフト
8.8.7.8
31点

OZ-オズ-
プレイステーション2
2005年6月30日発売
KONAMI
8.8.8.7
31点

影牢II -ダークイリュージョン-
プレイステーション2
2005年6月30日発売
コーエーテクモゲームス
9.8.7.7
31点

桃太郎電鉄G ゴールド・デッキを作れ!
ゲームボーイアドバンス
2005年6月30日発売
KONAMI
7.8.8.8
31点

やわらかあたま塾
ニンテンドーDS
2005年6月30日発売
任天堂
7.8.7.9
31点

メタルサーガ ～砂塵の鎖～
プレイステーション2
2005年6月9日発売
サクセス
8.8.7.7
30点

喧嘩番長
プレイステーション2
2005年6月9日発売
スパイク・チュンソフト
8.7.7.8
30点

ドラッグオンドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-
プレイステーション2
2005年6月16日発売
スクウェア・エニックス
8.8.7.7
30点

ジルオール インフィニット
プレイステーション2
2005年6月23日発売
コーエーテクモゲームス
9.7.7.7
30点

コーデッドアームズ
プレイステーション・ポータブル
2005年6月23日発売
KONAMI
8.8.7.7
30点

※一部のメーカー名は当時のものです。

※諸事情により、ソフトの発売が延期される場合があります。あらかじめご了承ください。 ※クロスレビューで扱うソフトの決定や評価は、週刊ファミ通編集部が行っています。 ※クロスレビューでの評価には、サンプル版(製品版とほぼ同等のもの)を使用しておりますが、メーカーの都合により、製品版で仕様が変更される場合があります。 ※麻雀、将棋、パチンコ、テーブルゲームなどの純粋なシミュレーターや、ゲーム性が低いもの、教育・知育系のソフト、占いや予想ソフトは、原則としてリスト内でのみ紹介します。 ※オンラインゲーム、またはオンライン要素の強いゲームに関しては、ネット上でプレイできる環境が整い次第評価します。そのため、掲載が遅れる場合があります。 ※CEROにより、"18歳以上のみ対象"の指定を受けているソフトの画面写真の掲載にあたっては、週刊ファミ通の掲載基準に従い配慮しています。 ※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

続報&注目情報

これから発売されるゲームの続報や、現在遊べるゲームのバージョンアップ情報、新作アプリの紹介など、ゲームの最新&注目情報がまるわかり!

FOLLOW-UP & PICKUP

- ●レコラヴ Blue Ocean/Gold Beach …… 70ページ
- ●戦国BASARA 真田幸村伝 …… 76ページ
- ●討鬼伝2 …… 80ページ
- ●真・三國無双 英傑伝 …… 84ページ
- ●ロード オブ ヴァーミリオン Re:3 Dear Servant …… 86ページ
- ●Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) …… 90ページ
- ●牧場物語 3つの里の大切な友だち …… 94ページ
- ●世界一長い5分間 …… 98ページ

続報

夏と言えばやっぱり水着♪　学生らしく、健全なスクール水着に身を包んだヒロインたちのビジュアルを大公開！

レコラヴ Blue Ocean
レコラヴ Gold Beach
眩しい姿が

七つの顔を持つ演劇部のヒロイン

相良美宇（さがらみう）

クラス：高等部2－A
声：東山奈央（とうやまなお）

演劇部に所属する主人公のクラスメイト。卓越した演技力の持ち主で、眼鏡などの小物を使ってどんな役にでもなりきる。マイペースな性格。

恋愛シミュレーションゲーム『トゥルーラブストーリー』の登場から20年。同作の生みの親で、数々の恋愛シミュレーションゲームを手掛けたきた杉山（すぎやま）イチロウ氏が、『フォトカノ』を開発したディンゴと新たな境地に挑む！　ふたつのパッケージで発売される『レコラヴ』は、『フォトカノ』で好評だった写真撮影機能に加えて、動画撮影機能を導入。今回は、ヒロインたちのスクール水着姿とともに、物語を彩るサブキャラクターや、ゲームシステムの情報をお届け！

⬆眼鏡をかければマジメな勉強キャラ、ポニーテールを結えば活発な運動キャラと、役になりきる美宇。ひとたび舞台を下りると、自然な姿を見せてくれる。

『レコラヴ』はふたつのパッケージで展開

本作は、相良美宇がメインヒロインの『レコラヴ Blue Ocean』と、マリアーナ・ブリンシラがメインヒロインの『レコラヴ Gold Beach』2パッケージを用意。登場人物や世界観は共通だが、主人公が所属する部活やストーリー、ヒロインたちとのイベント、動画撮影モードの"レコセッション"のポーズなどがほぼすべて違い、異なる学園生活が楽しめる。

⬆主人公の恋のサポーターも異なり、『Blue Ocean』は妹の真奈が、『Gold Beach』は姉の結菜が大活躍！

Vita

GAME DATA　**レコラヴ Blue Ocean/Gold Beach**　メーカー名 角川ゲームス
発売日 8月25日発売予定　価格 各6980円【税抜】（各7538円【税込】）　ジャンル シミュレーション　CERO 審査予定
備考 プロデューサー・シナリオ：杉山イチロウ、キャラクターデザイン・アートディレクター・キャラクターモデリング：ヤマザキマサハル（ディンゴ）、開発：ディンゴ、音楽：岩垂徳行

スクール水着で“レコセッション”を楽しもう

“レコセッション”は、自由に動画撮影が楽しめる本作目玉のシステム。このモードは、プレイステーション Vitaのモーションセンサーに対応しており、撮影中に本体を動かすことでカメラが動く。そのため、本物のビデオカメラで撮影をしているような臨場感で、ヒロインたちとの思い出を動画に残せるのだ。動画撮影は、休み時間や放課後に行えるが、時間帯によって右のようにロケーションが変化する。

夕焼けをバックにたたずむヒロインたち

⬆“休み1”と“昼休み”は、照りつける太陽の日差しのもと、ヒロインたちの眩しいスク水姿を撮影できる。夏のイメージにピッタリの、爽やかな青春の思い出を動画に残そう。

⬅“休み2”や“放課後”の時間帯は、夕方のロケーションに変わる。昼間とは異なる自然の雄大さや美しさを体験しながら、夕方のしっとりとした光の動画を残すことができる。

夏を盛り上げる♥

ファインダー越しに映るマリアの素顔

憧れの日本にやって来たビーチ姫 マリアーナ・プリンシラ

クラス：高等部3－A
声：嶋村侑（しまむらゆう）

マリアの名で親しまれているフィンランドからの留学生。運動神経がよく活発で、ビーチバレーやサーフィンなどのマリンスポーツに挑む。

©2016 KADOKAWA CORPORATION
※画面は開発中のものです。

祝 創刊号から愛読している僕も読者歴30年。ずっと愛読してきた福田有宵先生の開運占いが永遠に続きますように！
角川ゲームズ 代表取締役社長 安田善巳

青春を彩る個性豊かな友人

『Gold Beach』で所属する

“E動画部”のメンバー

主人公は、“ギリギリのエロース騎士(ナイト)”こと、堂下聖夜が部長を務める“E動画部”に所属する。この部には、堂下部長を筆頭にひとクセもふたクセもある生徒たちが在籍。メンバーは“エロースな動画”を求めて、日々、部活動に精を出している。

堂下聖夜
声：櫻井孝宏
ギリギリのエロースを追求する気高き騎士

中井一馬
声：白石稔
ローアングルから女生徒に迫るパンチラ盗賊

素早い動きで女子のパンチラを追う姿から、“パンチラ盗賊(シーフ)”の異名を持つ。その名の通りの変態生徒。

西孝彦
声：岡本信彦
ロングレンジで女生徒の胸元を狙う胸チラ弓兵

高い身長を活かした胸チラ写真が得意で、“胸チラ弓兵(シューター)”と呼ばれる。顔は温厚そうだが、根は変態。

内魔悠子
声：高垣彩陽
恐怖の念写(オカルト)悠子

撮影した動画に高確率で心霊現象が映り込む心霊動画のエキスパート。目立たない容姿を活かし、部員を支援する。

録った動画がすべて心霊動画!?

Check! E動画部の3人組のヒミツ

E動画部で“エロース動画”を追い求める中井、西、内魔の3人は、『フォトカノ』の写真部に所属していた中川、東、内田に性格や容姿がそっくり！ なお、声も同じ声優が演じているので、シリーズファンは必聴だ。

内田有子
声：高垣彩陽

東孝
声：岡本信彦

中川行太
声：白石稔

成績もツッコミもナンバー1の関西の刺客

反町莉子
クラス：高等部2－A
声：植田佳奈

中学まで関西一の進学校に通っていた優等生。勝ち気な性格で、成績がいちばんでないと気が済まない。主人公とは口げんかするほど仲がいい。

カメラを通して優等生の素顔に迫る

本作の主人公とゲームの目的
主人公は、初等部から高等部までの一貫教育を行っている、光海学園に通う高校2年生。プレイヤーはこの男子生徒になり、学園の夏休みに行われる勉強と運動の強化合宿“ミツミキャンプ”の期間中に、部活動に取り組みながら意中のヒロインとの仲を深めて、告白を成功させるのだ。

学園を愛するヒロイン生徒会長

舞台となる光海学園には、ヒロインや主人公の姉妹のほかにも、個性豊かな生徒たちが学園生活を送っている。主人公が所属する、各部活のメンバーを紹介しよう。

『Blue Ocean』で所属する

“キュートムービー部”のメンバー

主人公が所属する“キュートムービー部”は、“キュートな動画”を録ることを目的に活動している。部長は、生徒会長の御前渚紗が務めており、主人公のほかには、御前を慕う生徒会書記の1年生、藍田美由璃が所属しているのだ。

藍田美由璃（あいだみゆり） 声：諏訪彩花（すわあやか）

御前を慕う引っ込み思案の生徒会書記

大人しい性格の後輩。目立つのは苦手だが、憧れの御前に言われるがまま、生徒会選挙に立候補して書記になった。

御前渚紗（みさきなぎさ）

クラス：高等部3－A
声：M・A・O

才色兼備のお娘様で、学園のヒロイン。学園のかわいい女の子が大好きで、その美しい姿を残すために、キュートムービー部を創設した。

⬅御前は、キュートムービー部のほかにバトミントン部に所属。エースとして活躍している。鍛え抜かれた美しい体を記録せよ！

ヒロインとの仲を深める“バウンドアップ会話”

ヒロインたちと交流するバウンドアップ会話は、本体の画面をタッチして黄色いパックを引っ張り、エアホッケーのように話題の“？パック”にぶつけて会話を行うシステム。選べる話題のジャンルは6種類で、水色は“季節・天気”、緑色は“水泳”のように、集めた“？パック”の話題が振れる。

⬅⬇同じ色の“？パック”は、最大3つまでスタックされる。話題には、“？パック”を複数消費するネタもあり、スタックの多い話題のほうが、より好感度が上がりやすい。ただし、スタックが多い話題は、ヒロインのテンションゲージが低いときに使っても効果が薄い。

バウンドアップ会話のヒミツ

バウンドアップ会話で選んだ話題に応じて、“ナカヨシ”、“ヒタムキ”、“ラッキー”のパラメーターが上昇する。このパラメーターに応じて、フリーイベントで発生するイベントが変化する。また、テンションゲージがマックスに近いとき、“REC”を選ぶとレコセッションに誘える。

物語を盛り上げる多彩なシステム

レコセッションやバウンドアップ会話のほかにも、学園生活をより華やかにするシステムや、役立つ機能が用意されている。姉妹のパジャマ姿やスク水姿と合わせて公開！

“レコチャンス”で特別な思い出を残そう

⬆ヒロインたちだけでなく、主人公の妹の真奈や姉の結菜のレコチャンスが発生することも！ エアホッケーに熱中する、ふたりの姿が撮影できる。

バウンドアップ会話で“ラッキー”のパラメーターが最大まで溜まると、フリーイベント“レコチャンス”が発生する。このレコチャンスは、ヒロインたちにポーズを取ってもらい、動画を撮影するレコセッションとは異なり、日々の暮らしのなかの特別な瞬間を動画で切り取ることができる。ヒロインたちとの夏の思い出を、動画に収めるのだ。

パジャマ姿
真奈（まな） 声：井口裕香（いぐちゆか）

パジャマ姿
結菜（ゆいな） 声：加隈亜衣（かくまあい）

鳴瀬（なるせ）まひろ

クラス：乙谷中学3年
声：内田真礼（うちだまあや）

他校に通う主人公の幼なじみで、ミツミキャンプの期間だけ光海学園に通っている。主人公を兄のように慕っているが、嫉妬深い一面も。

妹みたいに育った常夏水泳娘

スク水は勝負服!?

⬆元気いっぱいな性格で、泳ぐことが大好きなまひろは、スクール水着がよく似合う！ ミツミキャンプ期間中は、学園の水泳部にマネージャーとして在籍している。

“ラッキー”以外のストーリーイベント バウンドアップ会話で“ナカヨシ”を最大まで溜めると、楽しい日常の様子を描いたフリーイベントが発生する。また、“ヒタムキ”が最大まで溜まったときは、女の子たちが何かに打ち込む様子を描いたフリーイベントが楽しめるのだ。いずれも女の子たちの新たな一面が堪能できる。

“ラヴチェック”で好感度が丸わかり!

学園の生徒たちは、ミツミキャンプの期間中は宿舎で暮らしている。主人公の自室も宿舎にあり、自室では“浴場広場”や“メニュー”、“スマートフォン”などの項目を選択可能。ここでスマートフォンを選ぶと、“ラヴチェック”がスタートし、ヒロインたちの主人公に対する好感度がチェックできるのだ。

⬅浴場広間を選ぶと、宿舎の1階にある大浴場前の広間に移動する。

恋愛レベルをチェック!

⬅⬆主人公とヒロインたちには、6段階の恋愛レベルが設定されている。ラヴチェックでは、各ヒロインの恋愛レベルがひと目でチェックできるのだ。

ヒロインたちのすべてがわかる!

➡ラヴチェックでヒロインを選ぶと、そのヒロインの現在の好感度だけでなく、“ナカヨシ”、“ヒタムキ”、“ラッキー”のパラメーターも表示される。

Check! 真奈と結菜のスク水姿を公開!

ヒロインたちだけでなく、真奈や結菜にもスクール水着のコスチュームが用意されており、ふだんとは異なる姿を見せてくれる。スク水姿の真奈や結菜たちとどんな形でレコセッションが楽しめるかは、残念ながら不明だ。続報に期待せよ!

スクール水着姿 真奈(まな)

スクール水着姿 結菜(ゆいな)

体操部の笑わない天使

⬆➡ふだん笑顔を見せず、意味もなく笑うことを嫌う紀月。撮影で彼女の笑顔を引き出そう。

妃月凛世(ひめらぎりんぜ)

クラス:初等部5-B
声:石川由依(いしかわゆい)

高難度の技をつぎつぎと決める体操の申し子。頭がよく、大人びた性格で、めったに笑顔を見せない。名前にコンプレックスがあるようだ。

新 中学生のとき、表紙のベーしっ君につられて創刊号を買った記憶があります。それから早30年。まさか自分が誌面に載ることになるとは……。うおおーっ! エキサイティングだぜーっ!
MAGES. ゲーム事業部 プロデューサー
松原達也

本作の最新情報は公式HPでチェック! http://recolove.jp

真田幸村と伊達政宗――運命の出会いが描かれる

続報

弁丸（後の真田幸村）と梵天丸（後の伊達政宗）が激しくぶつかり合う！ より熱く描かれる、ライバル関係に注目せよ。

烈伝シリーズ

戦国BASARA 真田幸村伝

"戦国BASARA 烈伝シリーズ"は、ひとりの武将をフォーカスし、その生き様を史実にとらわれない大胆な視点で描くシリーズだ。本作『戦国BASARA 真田幸村伝』では、真田幸村を主人公に抜擢。昌幸、信之ら真田一族との絆、伊達政宗との戦いなどを通して幸村の生涯が体験できる。今回は、新たに判明した情報をお届けしよう。

PS3 PS4

GAME DATA 戦国BASARA 真田幸村伝 メーカー名 カプコン
発売日 8月25日発売予定 価格 6990円［税抜］（7549円［税込］） ジャンル アクション CERO 12歳以上対象
備考 ダウンロード版は6472円［税込］（6990円［税込］）
シリーズプロデューサー：小林裕幸、シリーズディレクター：山本 真、プロデューサー：野中大三、ディレクター：田中俊宏

祝 このたびは、30周年おめでとうございます！ "ファミコン通信"より読ませていただいていますが、自分も業界に入り21年が過ぎました。これからも楽しい記事を期待しています！ カプコン プロデューサー 小林裕幸

奥州筆頭 伊達政宗

“Mad Drive”で“暴走竜”となれ！

政宗は、各通常攻撃の後にボタンを長押しすると、追撃の“Mad Drive”が発動。この追撃を行いながら連撃をくり出すことで、蒼いオーラを纏った“暴走状態”となる。暴走状態のときは、攻撃のスピードが大きく上昇。反撃の隙を与えることなく敵を攻撃できるのだ。

←政宗のアクションで、梵天丸から大幅に進化した暴走状態を体感せよ。

固有技
Ground Dragon

➡六爪を勢いよく地面に突き刺し、地を這う雷の龍を放つ技。攻撃が当たった敵を手前に引き寄せ、攻撃をつなげられる。

←真空の十字架で敵を高く打ち上げる。ボタンの長押しで暴走状態となり、追撃も発動可能。

固有技
Deadly Cross

固有技
Kill Shake

←空中で高速回転しながら斬り刻む技。ボタンの長押しで回転速度が上がり、威力が増加する。

バサラ技

➡周囲の気を自身の体に取り込み、龍のような蒼い波動を放つ。戦場を暴れ回った波動が大爆発！

怒れる竜、奥州筆頭伊達政宗、推して参るッ！

■声▶中井和哉
■武器▶六爪

“独眼竜”の異名を持つ、伊達軍の総大将で白装束を羽織ったバージョン。これまでのシリーズでは、一定の条件を満たすことで六本の刀を自在に操る“六爪”状態になれたが、本作では常時六爪状態でのアクションが楽しめる。

© CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のプレイステーション4版のものです。

伊達政宗が

政宗、白装束を纏い覚悟の出陣！

魔王・織田信長に続いて頭角を現したのは、戦国乱世が産んだ不世出の傑物・豊臣秀吉であった。秀吉は、難攻不落と讃えられた関東の巨城・小田原城を攻め落とし、一気に日ノ本を手中に収めようとする。それに異を唱えたのが、奥州から天下を目指す政宗である。いわゆる"死に装束"である白装束を纏い、決死の覚悟で秀吉の待つ小田原城を目指す政宗。一方、幸村も小田原の地に足を踏み入れる。

「天下上等ッ！　今のオレに近づくんじゃねえ……死にたくなけりゃあな！」

新ビジュアル公開

真田幸村（さなだゆきむら）

ステージ　小田原城を駆ける政宗と幸村を本丸に導こう

秀吉に戦いを挑むため、小田原城を攻め進む政宗と、彼を追う幸村。このステージでは政宗と幸村を操作して、秀吉が待ち構える本丸を目指す。政宗の前には圧倒的多数の豊臣軍。そして、幸村の前には政宗を守るため足止めをする伊達の軍勢が立ちはだかる！

←↑待ち受ける敵兵を蹴散らしたり、鍵付兵を撃破して城門を突破しながら、秀吉がいる本丸を目指そう。

ふたりの視点でドラマが展開！

"手形MISSION"を達成すると物語が進行

↑→小田原城のステージでは、騎馬隊を撃破する手形MISSIONが発生。すべての騎馬隊を撃破すると、城門が開門して先に進める仕組みだ。

ステージでは、物語に関連したさまざまなミッションが、"手形MISSION"として発生。敵軍の討伐や城の防衛、ほかの武将との共闘など、展開に沿って多彩なミッションが課せられる。物語は、この手形MISSIONをクリアーすると進行していく。手形MISSIONの内容は、画面の右上に表示され、条件を達成すると、画面右上の手形が割れるぞ。

本作の発売を記念した生放送番組がスタート　本作の最新情報をお届けする「戦国BASARA 真田幸村伝」放送局が、ニコニコ生放送でスタート！ 5月19日(木)に1回目が放送され、今後は月イチで公開予定だ。小林裕幸シリーズプロデューサーや野中大三プロデューサーのほか、豪華ゲストも登場するので、公式Webサイトで確認しよう。

30周年おめでとうございます！ 人間でいえば壮年期。気力体力とも充実期を迎えるわけですが、時代に併せて巧みにアレンジを行いつつも、創刊時から変わらぬ個性を守り続けている姿に頭が下がります。これからも楽しい雑誌を作り続けてください！

カプコンプロデューサー　川田将央

豊臣秀吉に挑む!

本作の長編ドラマでは、ステージに応じて多彩な武将が操作できる。今回は、政宗が決死の覚悟で豊臣秀吉に挑む、小田原城の戦いを、新ビジュアルとともに公開!

祝 ガバス、クロスレビュー、Oh!習字、ゲーム帝国にべーしっ君。ファミ通の歴史は名企画の歴史! これからも楽しみにしています! カプコン プロデューサー 野中大三

本丸に集いし男たち

本丸を目指す政宗の前に、後藤又兵衛と千利休が立ちはだかる。一方、政宗を追う幸村の前には竹中半兵衛や片倉小十郎の姿が。強敵を退け、ひと足早く本丸にたどり着いた政宗は、豊臣秀吉、石田三成と戦うことに。政宗の到着から数刻。幸村は本丸で衝撃的な光景を目にする。

強敵たちが立ちはだかる!

新ビジュアル公開

伊達政宗

月日が流れて幸村と政宗が大坂夏の陣で邂逅を果たす!

小田原での再会から月日が流れ、物語の舞台は大坂夏の陣へ。そこで幸村と政宗は、運命の邂逅を果たす。幼少のころから長きにわたって互いを認め合い、ライバル関係を築いてきた幸村と政宗。ふたりは本作のクライマックスの舞台、大坂夏の陣で、かつてないほど感情をぶつけ合い、激しい交戦をくり広げていく。

⬆幼少期に互いに交わした約束に始め、これまでの戦いを経て深まってきたライバル関係。ふたりの複雑な思いが戦場でぶつかり合う!

本作の最新情報などは公式Webサイトをチェック! ▶ http://www.capcom.co.jp/basara_yukimuraden/

モノノフの前に立ちはだかる新種の"鬼"。主人公を支える仲間や天狐、カラクリ人形とともに"鬼"を討て!

モノノフを支える仲間たち

30周年おめでとうございます! これからもゲーム愛に溢れるメディアとしてますますのご活躍をお祈りします。

コーエーテクモゲームス ゼネラルプロデューサー シブサワ・コウ

討鬼伝2

TOUKIDEN

天狐

里で見かける不思議な生き物。人語を解し、非常に賢いが、その出自は謎が多い。

オープンワールドのハンティングアクションへと進化を遂げた、『討鬼伝』シリーズの最新作『討鬼伝2』。マホロバの里を舞台に、人間と"鬼"の新たな戦いが始まる。今回は、シリーズのマスコットである天狐を始め、ふたりの登場人物やカラクリ、新種の"鬼"を紹介。

天狐とともに冒険しよう

前作同様、マホロバの里にも天狐が棲息しており、ペットのように面倒を見ることができる。本作では、天狐の容姿が変化しており、くりっとした目が特徴的な、より愛らしい姿になっている。

←↑本作では天狐に名前をつけたり、複数の天狐を飼うこともできる。

天狐との絆を深めていこう

←↓天狐におやつをあげると、親愛とごきげんが上昇する。親愛が高いと贈り物がもらえ、ごきげんが高いと探索に連れていける。

PS3 PS4 Vita

GAME DATA 討鬼伝2 メーカー名 コーエーテクモゲームス
発売日 7月28日発売予定 価格 備考欄参照 ジャンル アクション CERO 審査予定
備考 PS Vita版:通常版とダウンロード版は6800円[税抜](7344円[税込])、『TREASURE BOX』は10800円[税抜](11664円[税込])、PS4版・PS3版:通常版とダウンロード版は各7800円[税抜](各8424円[税込])、『TREASURE BOX』は各11800円[税抜](各12744円[税込]) 開発:ω-Force、ゼネラルプロデューサー:小笠原賢一、プロデューサー:森中 隆、ディレクター:関口和敏

冒険の拠点・マホロバの里と里に暮らすモノノフや住人たち

主人公のモノノフは、10年前に横浜の市街地を防衛する任務にあたっていた。だが、その戦いの最中、巨大な"鬼"が出現。主人公は、その"鬼"が開いた鬼門に飲み込まれてしまい、10年の時を経て、西の果てにあるマホロバの里へと流れつく。そこで博士と呼ばれるモノノフに拾われた主人公は、里のモノノフとして暮らすことに。里を守るかぐやや、霊山から来た識、雷蔵といった多くの人物と出会う。

来歴不明で謎の多い霊山の軍師。霊山中枢に強い影響力を持つ。モノノフを取り締まる部隊"禁軍"を動かし、雷蔵とともにマホロバの里にやってきた。その目的は謎に包まれている。

"禁軍"の指揮官のひとり。嫌われ者である役職に就きながらも、矜持を失わずに淡々と職務に励み、無言のうちに部下たちを鼓舞する。融通が利かず不器用だが、信義に厚い人物。

カラクリ人形を派遣しよう

本作では、カラクリ人形と呼ばれる特殊な兵士を各領域(フィールド)に派遣できる。派遣したカラクリ人形は、派遣先ごとに設定された時間が経過すると帰還し、領域内の素材を持ち帰ってきてくれるのだ。

超古代の文明の遺物。遺跡調査の途中で見つけたカラクリ人形を博士が修理し、作業を手伝わせている。

⬆➡各領域に派遣したカラクリ人形は、壊れて帰還することもある。大破した状態では能力が下がるうえ、派遣できない。壊れてしまったら修理しよう。

⬆カラクリ人形が帰還する際、成功、もしくは大成功であれば、領域内の素材を持ち帰ってくれる。派遣の成否はカラクリ人形の能力に左右される。

カラクリ人形がパワーアップ!

⬆カラクリ人形は素材を使って能力を強化できるほか、頭脳回路を製造し、変更することが可能。頭脳回路により、カラクリ人形の発見能力が変わる。

30周年おめでとうございます。これからもすでに30周年を迎えた当社の『信長の野望』や『三國志』とともに長く続くといいなと思ってます。

コーエーテクモゲームス 代表取締役社長 **鯉沼久史**

© コーエーテクモゲームス All rights reserved. ※画面はプレイステーション4版の開発中のものです

新種の“鬼”が続々出現!

1000年以上ものあいだ、歴史の裏でモノノフと死闘をくり広げてきた異形の存在“鬼”だが、その生体や出自には、いまだ謎が多い。本作の世界では、センザンオウやアマツミツツカなど、新種の“鬼”も多数目撃されており、これまで以上にきびしい戦いになることが予想される。

➡モノノフの前に立ちはだかるセンザンオウ。威風堂々としたその姿からは、この“鬼”の実力のほどが伝わる。

数多のモノノフを屠った伝説の“鬼”、現る!

新登場

数多のモノノフを倒した“鬼”

センザンオウ

“千山王(センザンオウ)”と呼ばれる、4本腕の大型“鬼”。強大な力を持つことで知られており、数多のモノノフを打ち倒してきたと言い伝えられている。強敵だが、名を上げるためには格好の相手と言える。

⬆巨大な体躯を活かした踏みつけ攻撃は、シンプルながら、圧倒的な破壊力を持つ。

ケタ違いのパワーで戦場を揺るがす

⬆手にした棍棒を地面に叩きつけたり、周囲を攻撃するなど、攻撃方法のバリエーションは豊富。

体験版で操作できるふたつの新武器種

盾剣は攻守のバランスが優れた武器。堅実な立ち回りを得意とする“守ノ型”と、双剣の手数で攻める“攻ノ型”を切り換えて戦える。また、仕込鞭は変幻自在の立ち回りが持ち味。鞭の節の部分に仕込まれた苦無などを使った多彩な攻撃が特徴だ。

おめでとうございます! 激変する業界を生き抜いた、まさに古強者という感じですね。今後いっそうのご活躍をお祈りします!

コーエーテクモゲームス
ω-Forceブランド長
小笠原賢一

巨大な翼膜と、高い知性を持った女性型の"鬼"で、"天津光束(アマツミツツカ)"と呼ばれる。滑るように空中を移動し、天の力を集めて上空から強力な攻撃を放ってくる。

領域を越えて飛来する空の支配者

アマツミツツカ

新登場

⬆➡滑空攻撃や回転眼りなどをくり出すアマツミツツカ。上空からの攻撃により、多くの里が滅ぼされたようだ。

CHECK!

PS Vita用の体験版が配信スタート!

5月24日より、プレイステーション Vita向けの体験版が配信されている。4月に配信されたプレイステーション4用の体験版に寄せられた意見・要望などのフィードバックが一部反映されており、より遊びやすくなっているのだ。さらに、体験版をプレイし、かつPS Plusに加入している人は、6月7日までの期間限定で、右のアバターがもらえるぞ。

時継のアバターをプレゼント!

○体験版の概要

- 使用できる武器:盾剣、仕込鞭、太刀、弓
- 選択できる戦闘スタイル:攻、防、迅、癒、繰

KenKenさんが楽曲で参加!

ロックバンドRIZEのベーシストであるKenKenさんは、ゲーム好きとして知られ、ファミ通でコラムを連載していたこともある。そんなKenKenさんが、本作の楽曲制作に携わっていることが判明した。果たしてどのような楽曲に仕上がっているのか、期待して待とう!

173ページの復刻コラムもチェック

祝 30年! すごいなぁ。土星が太陽をひとまわりしましたよ。長年のゲーム文化発展への多大なる貢献に感謝です!

コーエーテクモゲームス ω-Forceブランド 『討鬼伝2』プロデューサー 森中 隆

『真・三國無双』シリーズの必殺技である無双乱舞は、本作でも使用可能。一騎当千の力で、立ちはだかる敵をなぎ倒せ！

真・三國無双 英傑伝

運命に導かれて

本作は、蜀の若武者・趙雲を主人公に抜擢し、オリジナルキャラクターの雷斌や黎霞たちと、新たな"三国志"の物語を描くシミュレーションRPG。戦闘方式は、四角いマス状のマップで、自軍と敵軍が交互に行動するターン制を採用。複数の武将で連続攻撃を仕掛ける"共鳴"や、戦局を一変させる"玉の力"など、独自のシステムを駆使しつつ奥深い戦いが楽しめる。今回は、無双乱舞や、本作のやりこみ要素のひとつである"天絆鏡"のシステムを解説しよう。

オリジナルストーリーが展開

趙雲とその幼なじみの雷斌は、謎の祠の中に眠る少女と出会う。突如現れた黄巾残党との戦いのさなかに目覚めたその少女は、黎霞と名乗った。趙雲と雷斌は、不思議な力を持った黎霞と旅に出る。やがて趙雲たちは、さまざまな武将とときには味方として、ときには敵として出会い、成長していく。

⬆黎霞とともに旅をしていた趙雲は、突如曹操の軍勢に襲われた。その窮地を、劉備たち蜀の武将に救援してもらう。

かつての仲間が新たな敵に！

⬅董卓を倒すために手を取り合ったのも過日のこと。劉備を攻める曹操の手には、なぜか黎霞の玉が……

➡曹操との死闘の後、劉備たちと別れた趙雲一行。彼らは志願兵として、江東の孫堅のもとを訪れる。

"江東の虎"こと孫堅との出会い

PS3 PS4 Vita

GAME DATA 真・三國無双 英傑伝 メーカー コーエーテクモゲームス
発売日 8月3日発売予定 価格 備考欄参照 ジャンル シミュレーション・RPG CERO 審査予定
備考 PS Vita版:通常版とダウンロード版は5800円[税抜](6264円[税込])、「TREASURE BOX」は9800円[税抜](10584円[税込])、PS4版・PS3版:通常版とダウンロード版は各6800円[税抜](各7344円[税込])、「TREASURE BOX」は各10800円[税抜](各11664円[税込]) 開発:Omega Force、ゼネラルプロデューサー:鈴木亮浩、プロデューサー:宮内淳

趙雲と雷斌の無双乱舞を公開！

趙雲（ちょうりん）
声：小野坂昌也

『真・三國無双』シリーズで武将たちが使う"無双乱舞"。本作では、無双乱舞を発動すると、武将が見得を切るシーンが挿入された後、非常に強力な攻撃が放たれる。たくさんの敵を一挙に倒せるのは大きな魅力だが、攻撃で溜まるゲージを消費する必要があるため、発動させるタイミングが重要になるだろう。今回は、趙雲と雷斌の無双乱舞を公開しよう。

⬅趙雲の無双乱舞「利翔・天龍波」。華麗な槍さばきで連続攻撃を放ち、立ちはだかる敵を一掃！

雷斌（らいひん）
声：古川慎

⬆⬅雷斌の無双乱舞は、散箭弩から複数の矢を放つ、"開物成夢"。

三国の英傑たちが集う！

"天絆鏡（てんばんきょう）"で新たな武将を仲間にせよ

"天絆鏡"は、出会った武将たちのサイドストーリーを見ることができるシステムだ。条件を満たすと、敵味方問わず、さまざまな武将たちの会話が開放されていく。その会話を見ることで、お金やアイテムといった、多様な報酬が得られるのだ。なかには、天絆鏡を通じて仲間になってくれる武将も存在するので、本作をやり込みたいなら見逃しは厳禁だ。ここでは貂蝉を例に取って、武将が仲間になるまでの流れを紹介しよう。

条件を満たして会話を楽しもう

⬅天絆鏡の基本画面。画面では、会話が発生する条件や報酬、ほかの武将とのつながりなどが確認できる。

会話が発生！

⬅画面右上の条件を達成すると、貂蝉との会話が発生し、彼女を仲間にするための戦闘が開放される。

マップにシナリオが登場

➡貂蝉を仲間にするための戦闘が、ワールドマップに出現する。推奨レベルを参考に、準備を整えて挑もう。

国や勢力を超えて武将を集めよう！

貂蝉（ちょうせん）
声：小松里歌

⬆貂蝉を仲間にするための戦闘では、趙雲たちの前に、強敵の賈詡が立ちはだかる。無事に乗り切れるか……!?

私が小学生のころ、『ベーしっ君』や裏ワザに夢中でした。いまは息子たちがファミ通を読んでいます！ 孫の代までお願いします！

コーエーテクモゲームス ω-Forceブランド プロデューサー
宮内 淳

©コーエーテクモゲームス All rights reseved.
※画面はプレイステーション4版の開発中のものです。

注目情報

大人気アーケードゲームの大型バージョンアップ情報が到着！ 新たなシステムや“使い魔”の追加に加え、今回も豪華コラボが目白押し！ 紅蓮の戦いから目を離すな!!

LORD of VERMILION Re:3
ロード オブ ヴァーミリオン Re:3
Dear Servant

“使い魔”と呼ばれるカードでデッキを構築し、最大8名のプレイヤーがバトルをくり広げる『ロード オブ ヴァーミリオン Re:3』が、6月23日にバージョンアップ！ 最新のバージョン『Dear Servant』で導入される新システムの概要や、コラボ作品から参戦を果たす注目のゲスト使い魔を公開!!

新バージョン 6月23日稼動!! 親愛なる

ピルルク
声：大西沙織
イラスト：富岡寛
仕上げ／背景：J.C.STAFF

遊月
声：佐倉綾音
イラスト：富岡寛
仕上げ／背景：J.C.STAFF

←召喚に必要な“マナ”の量は増えるが、攻撃力が大幅にアップする“サクリコストA”のアビリティを持つ。原作では、相手の手札を破壊することが得意。

『selector WIXOSS』より、新たなルリグが参戦！

『selector WIXOSS』は、人気トレーディングカードゲームを題材としたアニメ作品で、意思を持つルリグカードに選ばれた“セレクター”たちのバトルが描かれる。『Dear Servant』では、2体のゲスト使い魔が参戦。

劇場版 selector destructed WIXOSS

←自身の周囲にいる敵ユニットの召喚コストが一定以上のとき、自身の能力が上がる“ブレイブアップ”系のアビリティを持つ使い魔。

GAME DATA
ロード オブ ヴァーミリオン Re:3 Dear Servant メーカー スクウェア・エニックス
稼動日 6月23日稼動予定 プレイ料金 店舗によって異なります ジャンル カードゲーム CERO —
備考 NESiCA対応

使い魔たちへ

30周年おめでとうございます～！ これからも日本のゲーム文化とともに歩み続けてください！ 期待しています。

スクウェア・エニックス 第7ビジネス・ディビジョン プロデューサー 門井信樹

フィデル

声：石川界人（いしかわかいと）／イラスト：さらちよみ

⬅フィデルは、“ダブルヒットスマッシュ”の能力を持つ。この能力は、自身が“ファイタースタイル”のときに、特定の操作でカードを動かすと発動する“スマッシュアタック”成功時に、追加でダメージを与える強力なものだ。

フィオーレ

声：遠藤綾（えんどうあや）／イラスト：西村キヌ

➡フィオーレのアーツ（必殺技のようなもの）は、“F・ディストピア”。原作では相手の能力を下げる効果があったが？

➡フィデルを召喚後、一定量のマナを消費すると、“覚醒”、“超覚醒”となり自身のステータスがアップする。“ダブルヒットスマッシュ”は超覚醒時のみ発動する能力だ。

⬅フィオーレの“エンカウントカルマA”は、周囲に敵がいると、一定時間ごとに“カルマ”を得られる。このカルマを消費して、アーツの“F・ディストピア”が使用可能だ。

『スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-（インテグリティ アンド フェイスレスネス）』より、さらなるゲストが参戦！

⬆ミキのアーツ“アーケイディア”は、アーツの範囲内に居る味方のHPを大幅に回復可能。

人気RPG『スターオーシャン』シリーズの最新作からは、すでに参戦が明らかとなっていたミキに加えて、2人のゲスト使い魔の登場が判明。主人公・フィデルと、呪印術士のフィオーレが紅蓮の戦場を駆け回る！

STAR OCEAN Integrity and Faithlessness スターオーシャン5

©2007-2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©LRIG/Project Selector MOVIE
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc. CHARACTER DESIGN: akiman
※画面は開発中のものです

新たな力をロードたちへ

前ページで紹介したゲスト使い魔の情報に続き、新システム“スティグメイト”の詳細や、本作オリジナルの使い魔たちの情報をお届けする。それに加え、『グランブルーファンタジー』より参戦するゲスト使い魔たちについて、ジョブやステータスなど、新たに判明した要素を公開していこう。

新システム“スティグメイト”

“スティグメイト”とは、新たに追加される使い魔固有の能力。スティグメイトを発動させると、発動した使い魔と、その近くにいるほかの使い魔1体が“刻印”に姿を変えて戦場から消失する。その後、ユニットやフィールドへさまざまな効果を一定時間発動させるのだ。デメリットが大きい(使い魔が2体もフィールドから姿を消してしまう)が、それを補うほどの強力な効果が期待できそうだ。

↑“スティグメイト”の効果は使い魔によってさまざま。細かい条件やリスクはあるが、劣勢から逆転が狙えるほど、高い効果を秘めた新システムといえる。

新カードも続々登場!

『Dear Servant』では、コラボ使い魔に加えて、ユニークな能力を持つ新規使い魔も盛りだくさん。今回、明らかとなった5枚のカードは、いずれも初登場となるアビリティを携えており、さまざまな状況での活躍が期待できそうだ。前回のバージョンでは既存の使い魔にも細かい能力値の変更などが施されていたが、『Dear Servant』ではどうなる……?

ツバーン
声:なし
イラスト:増田幹生

↑前作で登場し、“機甲”で人気を博した使い魔が、“海種”となり再臨! ツバーンは海種の新たな主力として、活躍すること間違いなしだ。

イド
声:古島清孝
イラスト:さらちよみ

←“スティグメイト”に対応した使い魔。試合前半は荒らし役に、後半はスティグメイトにと幅広い運用が可能。

ペンテシ・レイア
声:石川綾乃
イラスト:オサム

←こちらも前作から復活した使い魔。強力なアビリティを持つ使い魔なので、超覚醒までしっかりと育成したい。

『グラブル』コラボカードの詳細判明!

すでにコラボ参戦が決定している『グランブルーファンタジー』。ゲスト使い魔のステータスやアビリティ、アーツの名前が判明! 詳しい能力についてはまだ謎に包まれているので、続報を待とう。なお、これらのカードの絵柄は、特別な抽選でのみ手に入るSPカードのものだが、『Dear Servant』では通常絵柄の使い魔が登場するのでご安心を。

シャルロッテ
声:名塚佳織

『グランブルーファンタジー』ではアビリティだった“ケーニヒシルト”が、アーツとして採用。同じ効果なら、受けるダメージを軽減?

ダヌア
声:ささきのぞみ

原作の“スケープゴート”は、敵から受けたダメージを敵に反射する技。本作でこの能力が再現されたら、非常に強力な1枚となるだろう。

GRANBLUE FANTASY

思い出……なんだったかな、あの大好きだったコーナー、と調べたら出てきました! ゲーム帝国。単行本あるんですね! ポチッ!

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン プロデューサー 浅野智也

©Cygames, Inc.

役小角

声：代永翼　イラスト：塚本陽子

⬅役小角は、最高コストである90コストの使い魔。超覚醒まで育成すると、本作で設定されている3つのジョブ属性でダメージを与えることができ、驚異的な強さとなる。

最高コストに見合った強さ！

ヴァルトラウテ

声：慶長佑香　イラスト：ひと和

➡アビリティ“サクリリーインW”は、発動すると自身の攻撃力と防御力がアップ。アーツは自身のHPを回復し、移動速度変化を無効化できるものだ。

回復を駆使して粘り強く戦え！

ナルメア

声：M・A・O

ナルメアの特徴といえば、刀の構えを変更する“胡蝶刃”。マナを消費しアビリティを変更する“CHANGE”システムの詳細も気になるところ。

ヴィーラ

声：今井麻美

敵の能力を下げつつ自身を強化する“レイヤーライズII”と、攻撃&HPを回復する“アフェクションオース”。これらが、再現されていそうだ。

カリオストロ

声：丹下桜

カリオストロの特徴的な能力“スペアボディ”がアビリティの名に。もしかして、カリオストロは倒されてもユニットの復活時間がない!?

おめでとうございます！ 田舎で育った自分にとってファミ通さんは超希少な情報源。お年玉の使い道を決める大事な参考図書でした！
スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン アシスタントプロデューサー 髙橋真志

祝 ファミ通30周年おめでとうございます。つぎの30年、まったく想像がつかないですがすごく楽しみです。これからもずっと“ゲーム”を盛り上げてください!!

アークシステムワークス 代表取締役 **木戸岡 稔**

“ハイスピードサーヴァントアクション”
『Fate/EXTELLA(フェイト／エクステラ)』の
最新情報とキャラクターカードを併せてお届け！

続報 Fate/EXTELLA

Halation star moon phase, next frontier From"Fate/EXTRA"
フェイト/エクステラ

©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc. ※画面は開発中のものです。

新たなる戦い、開幕

人気ビジュアルノベル『Fate』シリーズのパラレルワールドを描いたRPG、『フェイト／エクストラ』シリーズ。本作は、その最新作だ。システムはアクションへと変わり、敵を打ち倒す爽快感がさらにアップ。前作でマスターとともに戦ったネロや玉藻の前に加えて、作品の枠を超えてサーヴァントが参戦。全16騎のサーヴァントたちによる『Fate』シリーズのオールスターバトルが、ついに始まる!!

夢の競演がここに実現!!

公式サイトで先行公開されていた謎のサーヴァントの正体が明らかに！

本作の公式サイトでは、最新情報やプレイ動画などを随時公開。先行して、人気キャラクターのギルガメッシュ、無銘の参戦が動画で公開されている。そこには、シルエットのみの謎のサーヴァントも登場していた。本誌では、その正体を初公開！

『Fate/EXTELLA(フェイト／エクステラ)』公式サイト
http://fate-extella.jp/

PS4 Vita

GAME DATA **Fate/EXTELLA(フェイト／エクステラ)** メーカー名 マーベラス
発売日 11月10日発売予定 価格 プレイステーション Vita版は6980円[税抜](7538円[税込])、プレイステーション4版は7980円[税抜](8618円[税込]) ジャンル アクション CERO 審査予定
備考 プレミアム限定版は19990円[税抜](21589円[税込])、プレイステーション Vitaの限定版は8980円[税抜](9698円[税込])、プレイステーション4の限定版は9980円[税抜](10778円[税込])、メインシナリオ:奈須きのこ、シナリオアシスタント:桜井光、『Fate』シリーズキャラクター原案:武内崇、キャラクターデザイン:ワダアルコ、音楽制作:TYPE-MOON、プロデューサー:伯健一郎、開発:マーベラス

聖杯戦争後の物語が展開

前作で、霊子虚構世界"SE.RA.PH"での"聖杯戦争"の覇者となった、マスターとネロ。王の証たる指輪"レガリア"を授けられたふたりは、聖杯戦争でしのぎを削り合ったサーヴァントたちを臣下として、生まれ変わった月の世界SE.RA.PHの開闢を始める。だが、"もうひとりのマスター"とともに、"もうひとつのレガリア"を手にした玉藻の前が、サーヴァントを従えてふたりの前に立ち塞がる。新世界の支配権を巡り、"聖杯戦争後"の物語がここに開幕する！

アルトリア・ペンドラゴン

Artoria Pendragon

声 川澄綾子（かわすみあやこ）

クラス セイバー

宝具 約束された勝利の剣（エクスカリバー）

Profile

アーサー王。円卓の騎士たちを統べる騎士。ブリテンを守る竜として生を受けた王。彼女の保有する莫大な魔力により、戦闘能力を向上させており、その一撃は神撃の城。

「争いを食い止める。そのために私は戦います。」

光の断層による"究極の斬撃"が敵を一掃する!!

Face Pattern

⬆➡あらゆるものを浄化するかの如く、まばゆい斬撃が多数の敵を殲滅する。

本作でしか語られない幕間の物語を堪能せよ！

Check!

サブストーリーも収録

本作には、メインストーリーのほかに、各キャラクターのサブストーリーも収録。メインストーリーの中心となるネロ、玉藻の前、アルテラ以外のサーヴァントにも、個別のシナリオが存在し、本編では語られなかった"IF"の展開が楽しめるのだ。

キャラクターカードをGET！ 今号はネロ、玉藻の前、アルテラのキャラクターカードを添付。今後、続報の記事とともにキャラクターカードを添付する予定なので、毎回集めて全キャラクターをコレクションしよう！

祝 30周年おめでとうございます！『ファミコン通信』のころから購読しており、そう考えると長い歴史ですね。これからもおもしろい記事をよろしくお願いいたします！

アークシステムワークス プロデューサー 森 利道

ジャンヌ・ダルク

Jeanne d'Arc

「ジャンヌ・ダルク、ここに！
ルーラーの名に恥じぬ戦いを見せましょう！」

声 坂本真綾

クラス ルーラー

宝具 紅蓮の聖女 ラ・ピュセル

Profile

フランスを救った救国の聖女。信心深く清廉で善良な少女。規律を第一とし、その身に危険が迫るときも公明正大であろうとする、高潔な精神を持つ。真面目すぎるのが玉に瑕。

みずからの生命と引き換えに生み出す焔が敵を討つ！

⬅⬇聖女として名高いジャンヌダルクは、己の生命を犠牲にする一撃を放つ。

Face Pattern

Check! ハイスピードサーヴァントアクション

前作からシステムが一新され、大勢の敵をなぎ倒すアクションを楽しめるようになった本作。サーヴァントを使役して、戦場を縦横無尽に駆け抜け、並み居る敵を一掃するのだ。コンボ攻撃、空中ダッシュ、打ち上げ、ガードなど、多彩なアクションが存在するので、それらを使い分ける戦略性と爽快感の両方を味わえる。

神速の攻撃＝エクステラマニューバ

⬆⬅ゲージを消費する特殊攻撃。周囲の敵にまとめてダメージを与えられ、さらに発動中に追加でゲージを消費して、連続攻撃が可能。

コンボ攻撃が発動！

⬅⬆弱攻撃と強攻撃の組み合わせにより、多彩なコンボ攻撃が発動する。連撃で、大勢の敵を一網打尽に！

ガードや空中攻撃を駆使して敵を一掃！

➡敵の攻撃はガードでしのげる。空中ダッシュからの空襲などトリッキーな技も。

おめでとうございます！ 考えてみれば、少年時代からいままで唯一読み続けてるのがファミ通さんです。こうなると意地でも一生読まないと。

アークシステムワークス ゼネラルディレクター 石渡太輔

「Fate」シリーズの系譜 『Fate/stay night』は、2004年にPCで発売。圧倒的支持を得て続編、コンシューマーゲーム、小説、テレビアニメなど、多彩な展開を見せた。プレイステーション・ポータブルの『フェイト／エクストラ』と『フェイト／エクストラ CCC』は外伝で、『エクステラ』はそれらの続編。

Check!

拠点を奪い合う“領域支配権争奪戦”

本作では、各陣営が“セクター”と呼ばれる拠点を攻め合い、領域の支配権を示す鍵“レジムマトリクス”を争奪する戦いがくり広げられる。先にレジムマトリクスを15個集めた者が勝者となるため、ただ敵を殲滅するだけでなく、戦況に応じた判断が求められる。ランクが高いセクターから優先して攻める、敵に狙われた自分のセクターを守る、といった戦略も、必要に応じて即座に対応する必要があるだろう。両陣営の戦力と戦略がせめぎ合い、刻一刻と変化する戦況。その勝者はどちら――!?

Keyword

アグレッサー　セクターを制圧するには、セクター内の敵を一定数倒すと出現する“アグレッサー”を倒す必要がある。なお、自分のセクターを敵に制圧されると、レジムマトリクスが敵に移行する。

Keyword

レジムランク　各セクターには“レジムランク”が存在する。高ランクのセクターでは強力な敵が出現するが、制圧すれば有利な状況に持ち込める。レジムマトリクスを集めて支配権を得ると、領域を守る強力なボスサーヴァントが出現する。

エリザベート＝バートリー

Elizabeth Báthory

声　大久保瑠美（おおくぼるみ）

クラス　ランサー

宝具　鮮血魔嬢
バートリ・エルジェーベト

Profile

生前の逸話から女吸血鬼と囁かれ、ついにはそのように認知された反英霊。“美しくあること”が彼女の基本骨子だが、なぜかその結論として“職業：アイドル”に開眼した。まさにカオス。背徳的な悪魔の角、小悪魔的な八重歯、先が割れた竜の尾を持つが、これらはバートリー家に流れていた竜属性が隔世起因したもの。

「このSE.RA.PHの！　いいえ全世界の――アイドル！　なんだから！」

才色兼備のスーパーアイドル、絶世の歌姫、ここに降臨!!

←⬇アイドルに目覚めたエリザベートは、その小悪魔的パフォーマンスで見る者を魅了！

Face Pattern

Check!

シリーズファン必携の各種特典が判明！

『プレミアム限定版』と『限定版』の発売が決定！『プレミアム限定版』にはプレイステーション Vita版とプレイステーション4版の両方が入っているので、下で解説している“クロスセーブ”を利用してプレイしたい人は要チェック。豪華すぎる特典は、公式サイトで詳しく紹介している。さらに、予約特典も新たに判明。ネロとアルトリアの衣装を“純真のナイトドレス”に変更できるプロダクトコードだ!!

先着購入特典は“純真のナイトドレス”

“クロスセーブ”が可能　PlayStation Networkを介し、プレイステーション Vitaとプレイステーション4のあいだでゲームの進行状況の共有が可能。プレイステーション Vita版では、アドホックモードでプロフィールカードの交換もできる。カード交換やクロスセーブを行うと、特別なアイテムも手に入る!?

祝　ファミ通さん！　30周年おめでとうございます！　諸説によると三十にして立つことあります。いままで座ってたんかい！　とも思いますが、立ったファミ通さんの巨人ぶり楽しみにしています。

ストーリーテリング代表　ゲームデザイナー・原作脚本家　イシイジロウ

Tamamo no mae
Class:Caster

Nero Claudius
Class:Saber

Attila
Class:Saber

アルテラ
クラス：セイバー
Attila
身長：160cm
体重：48kg
出典：史実
地域：中央アジア～欧州
性別：女性
Fate EXTELLO
フェイト/エクステラ
NOT FOR SALE
週刊ファミ通 2016年6月16日増刊号 特別付録
©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.

ネロ・クラウディウス
クラス：セイバー
Nero Claudius
身長：150cm
体重：42kg
出典：史実
地域：ローマ
性別：女性
Fate EXTELLO
フェイト/エクステラ
NOT FOR SALE
週刊ファミ通 2016年6月16日増刊号 特別付録
©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.

玉藻の前
クラス：キャスター
Tamamo no mae
身長：160cm
体重：49kg
出典：日本神話。三大化生の一角
地域：日本
性別：女性
Fate EXTELLO
フェイト/エクステラ
NOT FOR SALE
週刊ファミ通 2016年6月16日増刊号 特別付録
©TYPE-MOON ©2016 Marvelous Inc.

ぼくじょうものがたり

牧場物語

3つの里の大切な友だち

家族に応援されて、憧れの牧場生活をスタートする主人公。やり込み要素が満載なので、今日は何をしようかと、毎日がワクワク！

©2016 Marvelous Inc. All Rights Reserved.　※画面は開発中のものです。
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。
画面写真は2D表示のものです。

主人公の家族を初公開

主人公は、愛する家族に見送られて新たな土地に旅立ち、牧場生活をスタートする。3つの里で暮らす住人たちとの交流を楽しみながら、手紙などで家族と近況を語り合うことも。主人公を影ながら支えてくれる、大事な人々だ。

家族のもとを離れて新天地へ

⬆⬅父は主人公が牧場主になることを反対しているが、母と妹は応援してくれるようだ。

主人公の妹
リンネ

明るい性格だが、少しわがままな一面も。主人公と離れるのを寂しがっているようだ。

主人公のお母さん
マリーナ

お嬢様育ちで少々世間知らずだが、穏やかでやさしい。主人公のことを応援している。

主人公のお父さん
ダリウス

貿易の仕事をしており、真面目できびしい。主人公が牧場主になることを反対している？

新米牧場主はここをチェック！

『牧場物語』最新作の魅力

やり込み要素よりもまず、『牧場物語』最新作のことをもっと知りたい！　そんな新米牧場主さんのために、ここからは本作の魅力をまとめて解説。シリーズ20周年の記念作品である本作には、数多くの新要素が登場する。シリーズファンはもちろん、初めてプレイする人でも楽しめる、"ほのぼの生活ゲーム"なのだ！

主人公の性別は最初に選択できるよ！

⬆まずは主人公の性別と外見を選択。衣装や髪型などは、後から変更することも可能だ。自分の分身である主人公にオシャレをさせ、牧場生活を楽しもう。

GAME DATA　**牧場物語 3つの里の大切な友だち**　メーカー名 マーベラス
発売日 6月23日発売予定　価格 4980円[税抜](5378円[税込])　ジャンル シミュレーション　CERO 全年齢対象
備考 ダウンロード版は4980円[税抜](5378円[税込])

3DS

マーベラス 執行役員／CCO
はしもとよしふみ

30周年、成人してさらに10年！　ゲームの楽しさを伝えながら、時代とともに変わっていくこともありますが、そこにある「オモシロイを伝える」部分はずっとそのままでいてほしいです。「LOG IN」的な部分とか。「牧場」も30周年目指します〜。

多彩なやり込み要素に注目!!

『牧場物語』シリーズは、自分なりのペースで気ままにスローライフを満喫できるのが魅力。さらに、多彩なやり込み要素もファンを楽しませている要素のひとつだ。今週は、本作のやり込み要素に注目。自宅の増築、"ファームサークル"と"パワーサークル"、"メーカー"に関するやり込み要素を解説する。いつまでもこの世界にいたくなる、魅力的な要素をいますぐチェック!!

自宅を自由にアレンジ!

主人公は、牧場にある自宅を拠点にして、日々の生活を楽しむことになる。自宅は、増築して大きくすることが可能。増築すると、キッチンやクローゼット、お風呂といった設備が増え、できることも増えていく。さらに、自宅は見た目もアレンジできるので、自分好みの家を造ることが可能。理想の生活を本作で追求してみては?

ライフスタイルに合わせて……

⬅⬇多彩な家具が登場。ペットと暮らすときは"ペットエサマシン"を設置したり、結婚するときは"キングベッド"を用意するなど、ライフスタイルに合わせて家具を調達すると、日々の暮らしがさらに楽しくなる。

増築すると自宅がどんどん立派に!

外装と内装もお好みで

⬅自宅の外装と内装は、それぞれ好みに応じてアレンジできる。テーマを決めて統一すれば、雰囲気もバッチリ♪

これからさらに増築することも可能

⬆最初はほったて小屋のような小さな家だったが、増築をくり返して、こんなに大きな家になった! もちろん外装も、自分好みにカスタマイズできるのだ。

3つの里での暮らし

本作には、文化やライフスタイルが異なる3つの里が存在する。3つの里を行き来すれば、毎日新鮮な体験ができるだろう。里ならではのお祭りイベント、動物、作物なども要チェック! さらに、それぞれの里には魅力的なお嫁さん&お婿さん候補も……。

3つの里はウマでも行き来できる!

3つの里の仕人と楽しい毎日を送ろう

祝 おめでとうございます! 30年はまだまだ通過点ですよね!? この先もずっとずっと突き進んでください!!

アクアプラス 代表取締役 下川直哉

ファミ通DXパック オンラインショッピングサイト"ebten(エビテン)"では、『牧場物語 3つの里の大切な友だち ファミ通DXパック』の予約を受付中。ウシくん、ヒツジさん、ヒヨコさんのぬいぐるみと、ソフトをセットにしてお届けします! ebten(エビテン) http://ebten.jp/

ファームサークルで自分だけの牧場作り

本作では、建物、オブジェ、畑といった"ファームサークル"を、牧場の好きな場所に配置して、簡単に自分だけの牧場を造ることができる。ファームサークルのなかには、配置するだけで特別な効果が発生する"パワーサークル"と呼ばれるものもあり、上手に配置すればちょっとお得な効果が得られる。ファームサークルやパワーサークルはいつでも自由に配置を変更することができるので、効果や見た目を考慮しつつ、自分なりの牧場を追求してみよう。

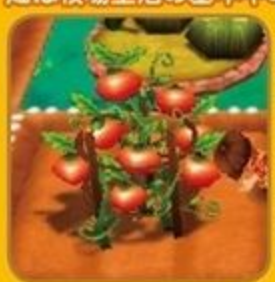
ファームサークルとは?

牧場はマスで区切られており、それぞれのマスに"ファームサークル"を配置できる。特殊な機能がある建物や、見た目を楽しむオブジェ、そして作物を育てる畑さえも、ひょいと持ち上げて好きな場所へ自由に移動させられるのだ。後述する"パワーサークル"の効果も利用すれば、畑の作物の品質がアップするなど、うれしい効果も発生する。

⬆小屋を持ち上げて、別の場所へ移動。ファームサークルはそれぞれ必要な領域(マス)が決まっており、多くのマスを占有するものも。

⬆"ペットアスレチック"を配置すると、ペットが自由に遊び回る。ペットとの暮らしを楽しみたい人におすすめのファームサークル。

畑は牧場生活の基本中の基本



⬅畑も作物ごと持ち上げて、好きな場所に配置できる。植えた場所を変更したいというときに便利!

見た目のアレンジも自由自在!

⬅⬆カントリースタイルを演出する幌馬車、和の風情を感じる池と石橋、南国リゾート風のパラソルなど、配置するだけでも楽しいファームサークルが多数存在する。自分好みの牧場作りを楽しめそう!

パワーサークルを活用しよう

➡畑で収穫した作物を出荷すると、お金を獲得できる。同じ作物でも、品質によって得られるお金が異なるので、できるだけ高品質な作物を出荷するほうがお得だ。パワーサークルで品質を上げるべし!!

⬆パワーサークルの効果で、トマトの色つや、あまみ、水分量、サイズがアップ。品質が★半分から★ひとつに上がり、出荷額も75から90に増加した!

牧場が拠点のスローライフ

シリーズでおなじみの、畑仕事や動物のお世話をしながらのんびり暮らす要素はもちろん健在。畑に種をまき、毎日手入れをして作物を収穫したり、動物のお世話をして副産物を獲得したりして、日々の生活に役立てるのだ。

⬆➡本作は、ファームサークルの登場により、牧場生活の自由度が大幅にアップしている。

⬅シリーズでおなじみのウシ、ヒツジ、ニワトリのほか、人気のアルパカも飼育可能。アルパカから採れる毛は貴重だ。

副産物の品質 動物の"仲良し度"が上がると、品質がいい副産物が手に入りやすくなる。日々のお世話のほか、パワーサークルでも仲良し度を上げることが可能だ。さらに、"副産物レベル"が高い副産物を手に入れれば、作れる服の種類も増えて、オシャレのバリエーションがさらに広がる!!

パワーサークルとは?

ファームサークルの中には、配置するだけで周囲によい効果を与える効果を持つ"パワーサークル"と呼ばれるものが存在する。パワーサークルを上手に配置すれば、複数の効果を重ねて与えることも可能だ。飼っている動物を元気にするもの、動物から得られる副産物や、畑の作物の品質をアップさせるものなど、パワーサークルの効果は多彩。ワンランク上の牧場生活を送るのに役立つ要素だ。

牧場に配置するだけで効果が発揮される!

⬅⬆動物のストレスを減らしたり、放牧に必要な時間を減らすパワーサークルもある。動物はストレスが溜まると病気になるので注意が必要。

高品質な作物で"作物祭"に参加!

⬆➡里では、季節ごとに収穫した作物の品質を競う"作物祭"が開催される。自慢の作物を披露するチャンスだ。優勝するとご褒美が!

さまざまなパワーサークルの例

給水塔	ハイビスカスの庭園	座りゾウの像	大きい鐘	フラミンゴの像	首振りペコ	きつねの石像
水田の水の減りが遅くなる	ハチミツの品質がアップする	水まきの効果が2回分になる	放牧にかかる時間が短くなる	副産物の経験値がアップする	動物のストレスが減る	動物との"仲良し度"がアップする

メーカーでもの作りを楽しもう

"メーカー"は、ファームサークルの一種。牧場に配置すると、材料を消費して、いろいろなものを作成できるようになる。より快適な牧場生活を送るには、欠かせないファームサークルだ。今回は、全9種類のメーカーのなかから特徴的なものをピックアップして紹介しよう。

オシャレを楽しむ

⬅"生地メーカー"で生地や糸を作れば、服や帽子が作成可能に。これでしか入手できない生地や糸も。

料理を楽しむ

➡"ミルクメーカー"や"ポットメーカー"で、料理の材料になるチーズなどの加工品や調味料を作成。

自給自足を楽しむ

⬅"種メーカー"で作物の種を作れば、里にある店で購入しなくても、自給自足の生活が送れるように!

用途の異なる9種類のメーカーが登場

日々の暮らしを自分らしく満喫

畑仕事や動物のお世話が牧場生活の基本だが、本作にはそのほかのお楽しみ要素もふんだんに用意されている。里の住人たちと交流したり、釣りや料理を楽しんだり、お祭りイベントに参加したりと、できることは盛りだくさん。結婚対象の異性と仲よくなると、恋人どうしになることができ、さらに仲を深めると結婚もできるのだ!

大好きな人に愛の告白!

➡主人公から結婚対象の異性に告白するのが基本だが、ときにはこのような"逆プロポーズ"をされることも。相手の気持ちを受け止めるかはプレイヤー次第。

家族といっしょの毎日

⬅結婚して子どもが生まれると、一家3人での楽しい牧場生活がスタートする。毎日食べる料理も、家族といっしょならさらにおいしく感じられるかも♪

⬅里でアルバイトを引き受けられる。ときにはレアな報酬もゲット!?

➡自宅のキッチンでは料理を作れる。料理を食べるとさまざまな効果が。

⬆水辺で楽しめる魚釣り。季節によって釣れる魚は異なり、釣り上げた魚のサイズも記録される。ほかにも多彩なお楽しみ要素があるよ!

今日はどこで何をしようかな?

先着購入特典をゲット 「牧場物語」シリーズでおなじみ、"ウシさん"のストラップが本作の先着購入特典。後ろの吸盤を使えば、軽い物を立てられるスタンドにもなるよ。早めに予約して確実に手に入れよう!!

祝 30周年おめでとうございます! 人生のほとんどをファミ通とともに歩んできました。これからも、ずっといっしょにいてください。

ガンバリオン 代表取締役社長 プロデューサー 山倉千賀子

世界一長い5分間

ゆうしゃが あゆんだ なかまたちとの おもいで

日本一ソフトウェアと、名作ゲームアプリを作り出してきたクリエイター集団・SYUPRO-DX（シュウプロデラックス）のタッグタイトル。勇者たちが歩んできた冒険の内容とはいったい!?

なぜか思い出をなくしてしまった忘れっぽい勇者が、魔王と戦う"5分間"を描く「世界一長い5分間」。本作は魔王と戦うアドベンチャーパートと、勇者が旅した冒険をプレイバックするRPGパートをくり返しながら物語を進めていく。今回は、勇者が思い出していく冒険のエピソードのほか、思い出が蘇ることで、魔王との戦いにどのような影響を及ぼすのかを紹介！

30周年おめでとうございます。ファミ通さんの広告を見て入社したのが21年前。おかげさまでいまは社長やってます。
日本一ソフトウェア 代表取締役社長
新川宗平

GAME DATA
世界一長い5分間　メーカー名 日本一ソフトウェア
発売日 7月28日発売予定　価格 3980円[税抜]（4298円[税込]）　ジャンル アドベンチャー・RPG　CERO 12歳以上対象
備考 ダウンロード版は2857円[税抜]（3086円[税込]）、初回限定版は5980円[税抜]（6458円[税込]）、企画・シナリオ・音楽：SYUPRO-DX

Vita

アドベンチャー＋RPGで魔王とバトル！

魔王を目の前にして、あらゆる"思い出"を失ってしまった勇者バック＝フラッシュバック。本作では、彼を主人公に、魔王との戦いと、過去の冒険が描かれる。魔王と戦うアドベンチャーパートは、魔王や仲間との会話劇が展開される。その会話をきっかけに、失った思い出がフラッシュバックすると、過去の冒険を追体験しながら思い出を取り戻すRPGパートへ移行。さまざまな冒険の中で行動した結果によって、勇者は自身の能力や、魔王への対抗策、強力な武具を手にしていたことなどを思い出していく。

むかしなつかしい RPGで おもいでを おもいだす！

RPGパートでは、勇者の回想が昔懐かしい雰囲気を持つ王道RPGとして展開。数ある回想シーンはひとつずつが独立しているので、所持金や装備品はほかのシーンには持ち越せないが、"思い出補正レベル"によって強化されるステータスは引き継がれる。モンスターとの戦いやサブクエストの達成で得られる"思い出補正経験値"を溜めて強くなろう。

せおっている ものを おもいだした！

➡自分たちの熱意について問われた勇者。勇者は、過去の冒険で、世界に平和を取り戻すと、子どもたちに誓っていたことを思い出すのだった。

魔王と たたかう ゆうしゃの なかま

思い出を忘れた当初の勇者のパーティーメンバーは、バックとリーゼント、ヨツバ、ユズとなっている。だが、RPGパートで選択する行動によって、魔王戦の展開が大きく変化。仲間すらも入れ替わることがある。

バック＝フラッシュバック

すべてを忘れた主人公。勇者なのにうっかりもので、自分の思い出をついつい美化してしまう。

リーゼント＝ナイトフィーバー

口が悪いヤンキー系の吟遊詩人。音楽の道を志してるが、意に反して魔法の才能が開花する。

ヨツバ＝シロツメクサ

少し引っ込み思案なところもあるが、芯が強くてやさしい僧侶。困っている人を放っておけない。

ユズ＝ナナコロビ

姉御肌だがドジな一面もある武闘家。いつも明るく元気いっぱい。ちなみに、スタイルバツグン。

なかまに なるかも……？

コグレ＝ヒューマッハ
温泉が大好きなのんびり屋でピピリの忍者。

ヤナギ＝ムサシボウ
世界中を旅する商人の息子で人情に厚い。

クロエ＝フウウンジ
若くして実力を認められる、天才魔学者。

©2016 Nippon Ichi Software, Inc. / Planned by SYUPRO-DX
※画面は開発中のものです。

たたかいの なかで ぼうけんを おもいだす！

RPGパートでは、温かみのあるドット絵で描かれた広大な世界を、仲間とともにさまざまな目的のために冒険する。勇者の回想シーン内で語られる冒険エピソードの一部と、道中に遊べる3種類のミニゲームを紹介しよう。

オレたちを おもいだせ！

バック！ オレたちのことを忘れちまったのか!? オレたち、いっしょの村で小さなころから暮らしてきた幼なじみじゃねーか！

なまえも わすれてしまった！

←魔王との戦闘開始から12秒後、これまでの思い出をなくしていることに気づく勇者。バックという自分の名前は覚えていたが、彼の混乱は仲間たちにも広がり、魔王との戦いは防戦一方。

ゆうしゃは ふと なかまと かいものに いったことを おもいだした……

↑仲間たちのことも忘れていた勇者だが、他愛もない買い物の思い出が蘇り、みんなの名前を思い出した。回想シーンは長く感じたようだが、現実ではたった2秒間の出来事だったようだ。

なまえを おもいだし ゆうしゃの おもいでが あふれでる！

←↓旅立ちの日、リーゼントは家を飛び出し、勇者たちは国王から使命を与えられていた。

↑隣国の様子を見るように命じられ、電車に乗って向かった記憶が蘇る。しかし、途中で事故が……？

みなとまちを めざし えきへ むかう

ぼうけんには いきぬきも ひつよう

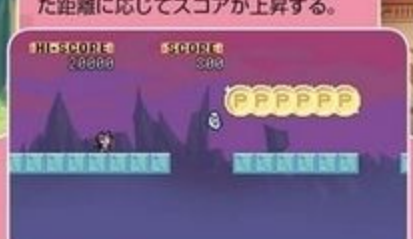
勇者が物語の中で蘇らせる思い出には、仲間とともに遊園地で遊んだ思い出もある。遊園地ではミニゲームを遊ぶことができ、クリアーした際のスコアに応じて"思い出補正ポイント"が手に入る。どんどん遊ぼう。

超れんさ！ スターダストアロー

敵に弓矢の攻撃を当てるゲーム。敵を撃破すると発生する火花を使って、つぎつぎと敵を倒し、連鎖でハイスコアを狙おう。

ホーンテッド・ラン

足場から落ちないように、長く走り続けよう。道中のコイン獲得と、走った距離に応じてスコアが上昇する。



スロットマシーン

5つのリールを止めて、役を揃えれば、役に応じたコインをゲットできる。動体視力を活かして目指せファイブセブン！

ゆうしゃとたたかう 魔王ってだ～れ?

ガストンベリー王国を中心に、世界を霧で包んだ諸悪の根源。圧倒的な力を持っており、記憶をなくした勇者＆その一行と、激戦をくり広げる。本当に5分間で倒せるのか!?

日本一ソフトウェア プロデューサー 菅沼一元

たたかいは まかせて！

どうやらいろいろと思い出したようだね。でもこのままじゃ戦えない。魔王の戦いは私たちに任せて、バックは思い出すことに集中して！

よみがえる せかいをめぐる ぼうけん！

⬆剣術が得意だったはずが、剣の使いかたも忘れていた勇者。いままでの冒険を思い出している最中は、勇者に代わり仲間たちが奮闘！

そうだ！思いだした！

⬆港町に到着したが、海に魔物が出没しているという噂を耳にした勇者たち。

まものたいじにしゅっぱつ！

⬇船乗りのスタンを説得するため、勇者はまず彼の好物であるワインを探す。

ワインセラーをたんさく

⬆しかし、特別なワイン"クイーン・ジャニス"は魔物の手に落ちていた。みんなで退治し、ワインを取り戻そう。

おくには まものが！

⬇スタンにワインを渡し、船へ乗せてもらえた勇者たち。ガストンベリー王国がある大陸を目指して、いざ出港！

おおうなばらへ たびだった！

やくだつ ことも おもいだして！

あの海、懐かしいね……じゃなくて！ 魔王が強力な炎を使って攻撃しようとしているよ！ あの攻撃への対策は、たしか冒険の中で誰かに教わっていなかった？ 思い出して！

まおうが じゃあくな ほのおを はなつ！

⬅ユズの攻撃準備中に、強力な魔法攻撃を宣言する魔王。万事休すか!?

そうだ！思いだした！

➡勇者はリーゼントから、強力な魔法への対策法を教わったことを思い出して、魔法攻撃の阻止に成功！

ほかにも たくさんの おもいでが……！

ほかにも、封印されし剣についての思い出など、勇者が思い出すべき冒険は盛りだくさん。冒険の記憶だけでなく、勇者が幼いころに経験した、幼なじみたちとの物語なども語られる。

⬆封印されし剣に、選ばれた者と告げられる勇者たち。この剣で、魔王に勝てる!?

⬆昔を大切にしようと語る、スーツ姿の熊。昔を美化すればより強くなれる!?

⬅幼いころのバックやヤナギが見える。いったいいつごろの思い出なのだろうか。

編集部 思い出補正写真館

その思い出、本当ですか？ 長い年月を経て、自分に都合よく補正されたものではありませんか？ 本誌編集者の思い出話と過去の写真を照らし合わせることによって、問答無用で補正された思い出を叩き壊すこのコーナー。今回赤っ恥をかくのは、このふたりです。

週刊ファミ通 編集者 北口徒歩2分

ファミ通公式生放送出演で配信王の名を欲しいままにしているワタクシですが、かつては映画にも出演したことがあるのですぞ(クイックイッ)。当時は新人編集者というよりも、ムービースターとしての活動がメインだったわけですな。

思い出補正 89%

⬅実際は某ゲームのCMに、サブリミナル的に映り込んでいただけ。もはや、ただの噂。

週刊ファミ通 編集者 ででお

俺が編集部に入ったときは、まだ現役大学生だったんだよ。勉強と仕事の両立はマジでたいへんだったな～。あの過酷な日々は、俺か二宮金次郎ぐらいにしか乗り切れないと思うね。編集部に俺の銅像が建つ日も近いんじゃないかな。

思い出補正 73%

⬅人体実験的な撮影のダメージか大学は留年につぐ留年。8年遅って家計を圧迫した。

プロモーションムービーを公式サイトでチェック！

公式サイトでは、印象的なBGMとともにドットのグラフィックで描かれるアニメーションなどを堪能できるプロモーションムービーが公開中。まだ見ていない人は、ぜひチェックしてみよう！ URL▶http://nippon1.jp/consumer/5minutes

祝 ファミコン世代なので、いつまでもファミを冠しているファミ通が大好きです!! これからもファミで居続けてください!

日本一ソフトウェア ディレクター兼デザイナー 古谷優幸

週刊ファミ通 創刊30周年 スペシャルプレゼント

週刊ファミ通の創刊30周年を記念して、超特大のプレゼントキャンペーンを5号連続で実施します！ 応募方法や注意事項をご確認のうえ正しくご応募ください！

応募の決まり

- ■応募方法：希望の賞品に必要な枚数の応募券を応募用紙に貼り、すべての記入欄に記入したうえで、郵便はがきに応募用紙を貼り、103ページのあて先までご応募ください。
- ■対象号：週刊ファミ通5月26日号（5月12日発売）～6月23日号（6月9日発売）まで、毎号1枚ずつ応募券と応募用紙が付いています。
- ■当選発表：週刊ファミ通7月28日号（7月14日発売）を予定
- ■賞品発送：2016年7月下旬以降、順次発送します。また、未発売の賞品は、発売後の発送となります。なお、賞品の在庫や流通の状況により、発送時期が変わる場合があります。

最新のVR体験を味わおう！

記念！キャンペーン!!

豪華賞品が当たるチャンス！5号連続企画 第4回

賞品番号 1	"PlayStation VR"（CUH-ZVR1 シリーズ）
プレゼント人数 5名様	必要応募枚数 5枚

プレイステーション 4と"PlayStation Camera"との組み合わせによって、VR（仮想現実）コンテンツが楽しめる最新鋭のVRシステム!!

"PlayStation VR"（CUH-ZVR1シリーズ）に関するご注意

■"PlayStation VR"（CUH-ZVR1シリーズ）は、2016年10月発売予定です。発売時期が変更になる場合は、賞品発送も合わせて順延となります。

■商品モデル（同梱物や付属品が異なるもの）が複数発生した場合には、プレゼント対象商品モデルは編集部で決定します。

締切

2016年6月23日（木）当日消印有効

あて先

〒104-8441
週刊ファミ通編集部
「創刊30周年記念！ スペシャルプレゼントキャンペーン!!」係

注意事項

- はがき1通につき1口の応募が可能です。対象号の応募券であれば、組み合わせは自由です。ただし、同じ応募券は、複数枚使えません。
- 複数応募も可能ですが、おひとりにつき当選は1口のみです。
- 記入漏れや応募券の枚数不足、文字が判読できないなどの不備がある場合は、応募をお受けできません。
- 賞品によっては対象年齢が設定されている場合があります。対象年齢に満たない方の応募はお受けできませんので、賞品の説明をご確認のうえご応募ください。
- 応募券や応募用紙がはがれないよう、しっかりと貼り付けてください。
- 賞品の発送先は日本国内に限ります。
- 賞品を譲渡（転売、オークション出品を含む）しないことが応募・当選の条件となります。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品をお返しいただく場合があります。
- ご応募の際にご記入いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー（http://info.kadokawadwango.co.jp/）の定めるところにより取り扱わさせていただきます。
- 当企画はカドカワ株式会社が主催するものです。企画に対するお問い合わせは、下記のカスタマーサポートまでお願いいたします。各賞品の発売元への問い合わせはお控えください。

<お問い合わせ>エンターブレイン カスタマーサポート：☎0570-060-555（土日祝日を除く正午～17時）

皆さんからのご応募、お待ちしております！

創刊30周年記念！ スペシャルプレゼントキャンペーン!! 応募用紙

応募券を貼ってね ①	応募券を貼ってね ②	応募券を貼ってね ③	応募券を貼ってね ④	応募券を貼ってね ⑤

※以下の項目をすべてご記入のうえ、はがきに貼ってお送りください

希望する賞品番号（1～36）ひとつをご記入ください

2、3を選んだ場合は希望するゲーム機を記入してください

2、3、6、7、13、15、18、21、26、29、32を選んだ場合は希望するカラー（※）を記入してください
※29は生年月日

フリガナ		年齢	性別
氏名		歳	男・女
住所	〒　－　都道府県　市区郡 ※集合住宅の場合は建物名・部屋番号もご記入ください		
		☎（　　）　－	

週刊ファミ通6月16日増刊号　※コピー不可

▲点線に沿って切り取ってください

小さいころからゲームの情報誌と言えばファミ通でした。これからも子どもに大人に末永く愛される雑誌でいてください！
日本一ソフトウェアデザイナー
堀 愛里

©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.

賞品番号 **2**

据え置きゲーム機いずれか1台

合計で5名様に　必要応募枚数　5枚

気になるソフトがあるならまずはゲームハードをゲット！

Wii U、プレイステーション4、Xbox Oneの中から、欲しい機種を1台プレゼント。持っていないハードを手に入れるチャンス！

Xbox One 500GB
（『Halo: The Master Chief Collection』同梱版）

プレイステーション4
（CUH-1200）（500GB）

カラーバリエーション
- ジェット・ブラック
- グレイシャー・ホワイト

Wii Uプレミアムセット
（shiro）

賞品番号 **3**

携帯ゲーム機いずれか1台

合計で5名様に　必要応募枚数　3枚

最新の携帯ゲーム機。未所持の方はもちろん、買い換えを考えていた方も狙ってみては？ こちらの賞品をご希望の方は、カラーバリエーションの指定をお忘れなく。

充実のラインアップで充実の携帯機ライフを

プレイステーション Vita
Wi-Fiモデル（PCH-2000）

カラーバリエーション
- グレイシャー・ホワイト
- アクア・ブルー
- ネオン・オレンジ
- ブラック

Newニンテンドー3DS

カラーバリエーション
- ブラック
- ホワイト

カラーバリエーション
- メタリックブルー
- メタリックブラック

Newニンテンドー3DS LL

賞品番号 **4**

デジタルサラウンドヘッドホンシステム MDR-HW700DS

プレゼント人数　5名様　必要応募枚数　5枚

臨場感溢れる立体的なサラウンド音場を再現した9.1ch サラウンドヘッドホン。HDMIと4Kパススルーに対応しており、シネマモードやゲームモード、ボイスモードなど多彩なエフェクトを搭載している逸品だ。

没入感の高い極上のサウンドを味わおう

賞品番号 **5**

32V型液晶テレビ REGZA 32S10（32インチ）

プレゼント人数　5名様　必要応募枚数　5枚

画素数が1366×768の液晶テレビ、REGZA 32S10。"ゲームダイレクト"の機能を搭載しており、対戦格闘ゲームなども快適に楽しめる。

ひとり暮らしや自室で使いやすい32インチ

賞品番号 6 Nitro ゲーミング・オフィスチェア

プレゼント人数 5名様 | 必要応募枚数 5枚

人工工学に基づき開発されたゲーミング・オフィスチェア。ヘッドレスト、ランバーサポートのほか、最大180度の角度調整が可能なリクライニング機能などが採用されている。

カラーバリエーション
- ホワイト
- ブルー
- グリーン
- オレンジ
- レッド

ゲームのほか、自宅作業にも最適なチェアー

賞品番号 7 Xperia Z2 Tablet Wi-Fi モデル SGP512JP/B (32GB)

プレゼント人数 5名様 | 必要応募枚数 5枚

約10.1インチの大画面ながら、約426グラムという軽量化を実現。外出先への持ち運びに適したこのタブレットは、防水性能も備えており、バスルームやキッチンなど、水まわりでの使用も楽しむことができる。

場所を気にせず活用できる

カラーバリエーション
- ブラック
- ホワイト

賞品番号 8 ポータブル・ビデオキャプチャーデバイス AVT-C875

プレゼント人数 5名様 | 必要応募枚数 3枚

HDMI端子を搭載したコンパクトサイズの録画デバイス。PCに接続しての録画やライブ配信に対応しているほか、PC未接続でも、単体録画モードで録画できる便利なアイテムだ。

ゲーム実況や配信などで活躍すること間違いなし！

賞品番号 9 リアルアーケード Pro. Premium VLX HAYABUSA for PS4 / PS3

プレゼント人数 5名様 | 必要応募枚数 4枚

"リアルアーケードPro."シリーズの最上位に位置する最新モデル。プレイステーション4とプレイステーション3に対応しており、アーケード筐体に準じたメンテナンス性から、本格派の対戦格闘ゲーマー垂涎の逸品。

快適なゲームライフを約束する珠玉のアケコン

賞品番号 10 PlayStation Camera CUH-ZEY1J

プレゼント人数 10名様 | 必要応募枚数 1枚

2基のHDカメラと4つのマイクを搭載しており、SHARE機能で配信を行う際、音声・映像機器として使える。また、顔データを登録すると、音声でゲームを起動したり本体の電源を切ったりできる。

プレイステーション4の機能をさらに拡張するカメラ

賞品番号 11 プレミアムハイグレードHDMIケーブル DLC-HX10XF/DLC-HX15XF

プレゼント人数 10名様 | 必要応募枚数 1枚

新規格であるプレミアムHDMIケーブル認証を取得しており、18Gbpsまでの映像・音声データの伝送に対応しているリッチなHDMIケーブル。

ケーブルまでこだわりたい人に！

抽選に外れてもWチャンス！ 特製QUOカードを抽選で100名様に!!

102～107ページで掲載している賞品の抽選に外れてしまっても、今回はダブルチャンスとしてファミ通オリジナルQUOカード(500円分)を100名様にプレゼント！ どしどしご応募ください!!

※デザインは仮のものです。

祝 30周年!? すごい！ 30年間ずっとゲーム業界を支え盛り上げてくださっているファミ通の皆さまに感謝です！

日本一ソフトウェア ディレクター兼デザイナー 溝上 侑

©TAITO CORPORATION

編集者が厳選したスペシャル

おめでとうございます。週刊ファミ通が30周年ということは、来年は僕がゲーム制作に携わって30周年。皆さん来年は僕を祝ってください！ ゲームデザイナー 桝田省治

林編集長 Presents!

賞品番号 12 **ファミ通編集部ご案内＆いっしょにご飯を食べる権利**

3名 必要応募枚数 2枚

ファミ通編集部に遊びに来ませんか？ そして見学した後でご飯でも食べませんか？ そんなプレゼントです！ よろしかったらぜひ！

※編集部までの交通費や宿泊費は、当選者にご負担いただきます。
※2016年7月下旬以降の実施を予定。当選者には電話連絡のうえ、詳細をご相談させていただきます。

世界三大三代川 Presents!

賞品番号 14 **ゲームサントラセレクション**

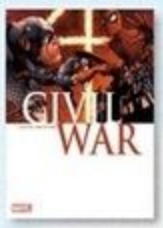
3名 必要応募枚数 2枚

自分がヘビロテで聴いている、『スプラトゥーン』、『シアトリズム FF』、『スーパーダンガンロンパ2』のサントラセット！

コンタカオ Presents!

賞品番号 17 **アメコミ入門セット**

3名 必要応募枚数 2枚



「シビル・ウォー」原作など、これからのアメコミシーンを知るには必須のコミック＆Blu-rayセット。内容に異論は厳禁です！

ヘイ昇平 Presents!

賞品番号 20 **Tシャツ（使用済み）**

1名 必要応募枚数 1枚

ニコ生"ファミ通チャンネル"の"朝までメタルギア"配信で着用していたぬくもりTシャツ（サイズM）。一応洗濯済みです。

ハンガーに衣類をかけたままアイロン掛けできるという、神アイテム。こういう製品を作ろうという発想がスゲエ！

カラーバリエーション
ブラック、ピンクゴールド調

オボネ菊池 Presents!

賞品番号 15 **衣類スチーマー パナソニック NI-FS470**

3名 必要応募枚数 2枚

阿部ピロシ Presents!

賞品番号 18 **サーモス 水筒真空断熱ケータイマグ JNL502-ALB**

5名 必要応募枚数 1枚

驚異の保温性能！熱いものは熱く、冷たいものは冷たく。いまどきの水筒ってスゴイんです。一度使うと手放せない！

カラーバリエーション
パールホワイト、コーラルピンク、スカイブルー、ストロベリーレッド、オールブラック

カラーバリエーション（カバー）
綿チノ（カーキ）、綿チノ（オリーブドラブ）、綿デニム（ネイビー）、綿デニム（ヒッコリー）

藤川Q Presents!

賞品番号 22 **フォークマニス カメレオン ハンドパペット**

3名 必要応募枚数 2枚

ゲーム情報をお伝えするファミ通のように、30年近くパペットを制作するフォークマニス製。その品質には舌を巻く！

北口徒歩2分 Presents!

賞品番号 21 **無印良品 体にフィットするソファ＋カバー**

2名 必要応募枚数 2枚

"人をダメにするソファ"という名前でブームになったあのソファです。座椅子みたいな感覚で使えます！

堅田ヒカル Presents!

賞品番号 23 **東京ヤクルトスワローズ応援セット**

3名 必要応募枚数 2枚

僕が愛するヤクルトスワローズのグッズをセットで。ユニフォームは背番号なしのものです。グッズを揃えて応援に行こう！

サイバーテクノ系のグラサンを用意しました。これを頭に載せるのが"のっちスタイル"！

カラーバリエーション
ブラック、ホワイト、ゴールド調

ふじのっち Presents!

賞品番号 13 **サイバーテクノ系シールド型 サングラス**

3名 必要応募枚数 1枚

河合リエ Presents!

賞品番号 16 **FINAL FANTASY Ⅶ MATERIA PENDANT ～Meteor～**

3名 必要応募枚数 2枚

リメイク決定記念に、『FFⅦ』のメテオのマテリアがモチーフになっているアクセサリーを。「クックックッ……黒マテリア」のアレです。

川島KG Presents!

賞品番号 19 **ソニー デジタルHDビデオカメラレコーダー アクションカム HDR-AS50**

2名 必要応募枚数 3枚

サバゲーで帽子に装着してFPSさながらの銃撃戦を撮ったり、鉄道模型（Nゲージ）に載せて運転手気分を味わったり！

週刊ファミ通創刊30周年記念！ スペシャルプレゼント キャンペーン!!

プレゼントも！

編集者たちが選んだ特別プレゼントもご用意。編集者オススメの愛用品を始め、定番から話題のアイテム、さらには、この機会を逃すと二度と手には入らないかもしれないものまで品数豊富！ 応募券1枚からでもエントリーできる賞品も多いので、ぜひ応募を！

ででお Presents!

賞品番号 24 アルミフライパン スーパーストーンバリア 26cm

5名 必要応募枚数 1枚

照り焼きを作ろうが、うっかり焦がそうが、まったくこびりつかない！ 料理が楽しくなること間違いなしの逸品です。

レゲー秋山 Presents!

賞品番号 27 ラミー 文房具セット

3名 必要応募枚数 2枚

シャーペン(写真)と万年筆とボールペンをセットで！ 某アニメで有名に……とか思うなかれ。デザインもいいし、使いやすいよ。

砂紋札と石駒で庭園を造り、その美しさを競う風変りなボードゲームです。「風流ですね～」と上品ぶって言いたいときに遊びましょう。

2階から小川 Presents!

賞品番号 30 ニューゲームズオーダー 枯山水 新装版

3名 必要応募枚数 2枚

ハトヤ伊藤 Presents!

賞品番号 33 amiibo セット

3名 必要応募枚数 2枚

『スーパーマリオ』シリーズのamiibo。マリオ、ルイージ、ピーチ、ヨッシー、キノピオ、クッパの6体をまとめて！

USBにつなぐだけで扇風機としての役割を十分に果たすだけではなく、なんと時計にまでなっちゃう！ これマジで神かよ!!

武藤先輩 Presents!

賞品番号 25 ロンセン USB扇風機時計付・グリーンライト

3名 必要応募枚数 1枚

乱舞吉田 Presents!

賞品番号 28 『ウォーキング・デッド』のフィギュアセット

1名 必要応募枚数 2枚

海外テレビドラマ『ウォーキング・デッド』のマクファーレントイズ5インチフィギュア。リック、ダリル、ミショーンの3体セット。

藤田きなこ Presents!

賞品番号 31 マジック:ザ・ギャザリング イニストラードを覆う影 デッキビルダーセット(日本語版)

5名 必要応募枚数 1枚

デッキ構築ガイドも入った、初心者にオススメなカードセット。総カード枚数285枚！ 外箱は収納ボックスとして使えるよ。

小さなねじを回せるドライバー。ねじ山への攻撃性が低く、それでいてガタなく食いつく感じは、地味ながら満足感◎。

山あり黒谷 Presents!

賞品番号 34 PB 差替式精密 ドライバーセット 511CN

5名 必要応募枚数 1枚

カラーバリエーション ブラック、シルバー

本田ベンツ Presents!

賞品番号 26 アイ・オー・データ ポータブルHDD(500GB) HDPC-UT500YKB

3名 必要応募枚数 2枚

PCはもちろん、Wii Uも動作確認済みのポータブルHDD。Wii U専用のY字USBケーブル付きなのもポイント高いです！

福田先生に、今年のあなたをズバッと占ってもらおう！ カラーバリエーション欄に生年月日を必ず記入してね！

千葉Q Presents!

賞品番号 29 福田有宵先生に占ってもらう権利

3名 必要応募枚数 1枚

※占いの結果は封書にて郵送します！

カラーバリエーション シナバーレッド、チャコールブラック、ビリジアンブルー、ボルドーピンク、ライムイエロー

やっぱりヘッドフォンオーディオはハイレゾですね。ゲームをするときも音にこだわりましょうよ。音に。

闇堕ち将軍 Presents!

賞品番号 32 ソニー ステレオヘッドホン h.ear on (MDR-100A)

3名 必要応募枚数 3枚

いつなんどきゾンビが大発生しても大丈夫ですよ。のぐちみチョイスの対ゾンビ装備とサバイバルマニュアルをあなたに！

のぐちみ Presents!

賞品番号 35 対ゾンビ装備セット

3名 必要応募枚数 2枚

みさいル小野 Presents!

賞品番号 36 ガンプラ MG 1/100 RX-0 フルアーマーユニコーンガンダム Ver.ka

5名 必要応募枚数 1枚

現在放送中のテレビアニメ『機動戦士ガンダムUC』より、主人公機のガンプラをセレクト！ "デストロイモード"に変形可能です。

祝 憧れのファミ通に初めて載ったのは、名も無き「20代男性」としての街角ひと言インタビューでした。おっぱい！

マーベラス 携帯プロデューサー 高木謙一郎

発売直前特集

主人公のふたりが法廷でバトル！ 成歩堂なんでも事務所に、すわ内戦勃発か!?

逆転裁判6

真実を追求する法廷バトルゲーム『逆転裁判』シリーズ。その最新作『6』が、いよいよ6月9日に発売される。今回は"ナルホドくん"こと成歩堂龍一と、"オドロキくん"こと王泥喜法介の対決シーンをお届けしよう。意外にも初という組み合わせがうれしいダウンロードコンテンツ"特別編"の情報も掲載。特別インタビューもお見逃しなく！

ユガミ検事の登場も!?

オドロキくん VS ナルホドくんの

CHECK! 証拠品の所有権を巡ってバトル!

ある証拠品を巡り、シリーズ初となる主人公どうしの対決が巻き起こる。オドロキくんは後輩のココネちゃんとともに、師であるナルホドくんに立ち向かうが……!? さらに、前作『逆転裁判5』でのライバル、ユガミ検事がある事件の目撃者として出廷する。挙げ句に彼は、証言台を飛び出して弁護席へ。久方ぶりに登場する法廷で、どんな活躍を見せてくれるのか!?

ココネちゃんとタッグを結成！

上司から勝利をもぎ取れるか!?

⬆➡ふたりの盛り上がりに若干押されがちなココネちゃん。彼女がどんな活躍をするかにも注目だ。

熱血弁護士 王泥喜法介

声：KENN

成歩堂なんでも事務所に所属する弁護士。熱い想いと大声は誰にも負けない。相手の仕草から動揺を"みぬく"能力を持つ。

3DS

GAME DATA 逆転裁判6 メーカー名 カプコン
発売日 6月9日発売予定 価格 5800円【税抜】(6264円【税込】) ジャンル アドベンチャー CERO 12歳以上対象
備考 ダウンロード版は5456円【税抜】(5990円【税込】)

弁戦開幕!!

正義の弁護士 成歩堂龍一

声:近藤孝行

成歩堂なんでも事務所の所長にして、正義感を抱く弁護士。逆転の発想と、依頼人の無実を信じ抜く心を武器に法廷で戦う。

⬅相手がかわいい部下でも、法廷ではいっさい手加減ナシ!

新たな事件にまつわる場所は……寄席!?

新スポットが初公開! ここは、どうやら落語などが行われる演芸場・寄席のようだ。どの事件にどのような形で登場するのかは不明だが、何かが起こりそうな予感……。

CHECK!

ユガミ検事が弁護士助手に!

ホメられた!?

⬅ときには褒めたり、相手側にスゴんで妨害してくれることもある。

元・囚人検事 夕神迅

かつては殺人罪での服役中に検事を務めていたことから"法曹界の歪み"と呼ばれた男。晴れて自由の身となった本作では手錠も外れたが、なぜか弁護席に立つことに。

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

特別編

“時を越える逆転”が

本編の後日談となる特別編が配信されることが判明！ 6月30日から7月20日までは無料でダウンロードできるのだ。特別編では、ヤハリにミツルギと、ナルホドくんの幼なじみたちが裁判に顔を揃える。事件の被告は、“時空を越えた花嫁”!?

ヤハリの花嫁(?)は殺人容疑者でタイムトラベラー!?

⬇➡ヤハリに泣きつかれ、殺人容疑の花嫁・雫の弁護を引き受けることに。彼女は未来から来たらしいが……。

「実は私……タイムトラベラーなんです」

婚礼の日にタイムトラベル！

⬆『逆転裁判3』では、“天流斎マシス”の名で絵本作家になったが、一発屋だったようだ。

「キレイなお姉さん発見！成歩堂、ちょっと待ってろ！」

事件の影に、ヤッパリ……

矢張政志（ヤハリまさし）

声：小野坂昌也

“事件の影に、ヤッパリ矢張”と呼ばれるほどのトラブルメーカー。美人に目がなく、女性絡みの事件に巻き込まれやすい。ナルホドくん、ミツルギ検事とは、同級生だった。

花嫁はタイムトラベラー

大津部雫（おおつぶしずく）

タイムトラベルを体験したという花嫁。披露宴の後、襲われて殺されかけるが、その瞬間に時間が披露宴前に巻き戻り、今度は逆に自分が容疑者になってしまったと主張する。

なるほど『逆転6』特別編はお早目に

特別編のダウンロードにはインターネット接続可能なニンテンドー3DS本体と、『逆転裁判6』のセーブデータが必要だ。無料配信期間は6月30日～7月20日の23時59分まで。以降もダウンロードは可能だが、この場合は有料での配信となる。お得なうちに手に入れよう。

3週間無料配信決定!!

「……どんな相手であろうと、徹底的に追及する。それが私のルールだ」

検事局長 御剣怜侍

声：竹本英史

検事局長にまで上り詰めた天才検事。これまで何度もナルホドくんの前に立ちはだかった、よきライバルでもある。クールな性格だが、最近は丸くなったらしい。

祝 子どものころから読んでいるせいか、毎週木曜日は自然とファミ通を求めてしまいます。これからも楽しみにしています！

アイディアファクトリー ゲーム開発部 部長 東風輪敬久

さっそく事件の調査を開始!

ナルホドくんたちが事件の調査に向かうと、そこにはミツルギ検事の姿が。今回の検事は彼が担当するようだ。関係ありげな飛行船や、ライトという青年も気になる。

ヤハリ、残念!!

⬆➡雫の夫は、ヤハリではなくライトという名の男性らしい。飛行船の前で出会った青年その人のようだが？

この青年はいったい？

シズクの裁判が開廷！対するはミツルギ検事

ついに始まった雫の審理では、弁護席にナルホドくん、検事席にミツルギ、そして証言台にヤハリが立つ。マヨイちゃんも昔のように、ナルホドくんのパートナーとしてサポートしてくれるようだ。

⬆過去作品のように、マヨイちゃんが成歩堂の隣に立つ。すっかり成長した姿が新鮮だ。

幼なじみ3人が法廷に揃うのは初!!

⬅⬆容赦ないミツルギ検事の攻撃を受けて立つナルホドくん。ヤハリは得意の(?)珍証言で法廷をかき乱しているようだ。

なるほど『逆転6』 法廷での同窓会 ナルホドくんが初めて弁護したのが、恋人の殺害容疑をかけられたヤハリだったが、そのとき法廷で戦ったのは亜内(アウチ)検事。『逆転3』の第5話でもヤハリは証言台に立つが、ナルホドくんの代理でミツルギが法廷に立ったため、法廷での"同窓会"は実現しなかった。

『逆転裁判6』をもっと楽しむためのスペシャルガイド 前編 インタビュー

『逆転裁判6』の見どころを、開発者たちが2週連続で案内！ インタビュー前編となる今回は、クライン王国の秘密が解き明かされる!?

今回のスペシャルガイドはこの方々！

左 プロデューサー 江城元秀氏 文中は江城
『逆転』シリーズプロデューサー。『デビル メイクライ』なども手掛ける。

中 ディレクター 山﨑剛氏 文中は山﨑
『逆転裁判5』や『逆転検事』でもシナリオとディレクションを担当。

右 アートディレクター 布施拓郎氏 文中は布施
『逆転5』からアートディレクター、キャラクターデザインを担当。

前作から1年、たくましくなった弁護士ふたりがカムバック！

――まずは、ナルホドくんとオドロキくんでのW主人公とした経緯をお聞かせください。

江城　前作の『5』では成歩堂が主人公として返り咲き、王泥喜も重要なポジションで物語が展開していきました。そこで王泥喜も成長したので、『6』ではしっかり主人公という形でいこうと。

――開発当初から決められていたのですか？

山﨑　ええ、今回、成歩堂はクライン王国で戦い、王泥喜は日本でがんばるという舞台構成もあったので、W主人公にしようと。そこから、それぞれのドラマを考えていきました。

――ところで、本作は『5』の後の物語ですが、何年後くらいの設定なのでしょうか。

山﨑　1年後です。『逆転』の新作はいつも前作の1年後なんですよ。『1』、『2』、『3』も1年ずつ、『4』は7年後ですが、『4』から『5』、『6』もそれぞれ1年後が舞台なんです。

――それは気づきませんでした！

布施　前作から1年後という設定なので、主人公ふたりのデザインの変化はそれほどないのですが、顔つきは多少変わっていると思います。演出の部分でも、『5』と比べてより主人公らしく盛り上がる部分はたくさんありますよ。

江城　じつは、王泥喜が正面を向いて指をさしているポーズってこれまでなかったんですよ。ここも主人公らしさの表れですね。

『逆転裁判5』の“法廷崩壊”を超える、“法廷革命”勃発！

――主人公ふたりが描く、本作のテーマとはなんでしょうか？

江城　“法廷革命”です！ 前作は法廷が爆発するところからスタートしたのですが、『6』はそれを上回るインパクトが欲しいと。

山﨑　みんなで考え、“法廷革命”という言葉が出たときに、これは行けそうだと感じました。革命というのは弱いものが、強いものを倒しますよね。“逆転”の延長線上にあるものだと言えなくもない……と(笑)。そこで法廷のシステム自体が不自然な国があるとして、そのシステムを革命していく話にしようと。

――確かにインパクト大ですね。冒頭の、革命派が法廷なだれ込んでくる場面も衝撃です。

山﨑　オープニングをアニメで表現するというのは『5』でもやったことですが、同じようにつかみのあるシーンを最初に見せたいと思いまして。それで、大勢がダーッと押し寄せる場面となりました。人数が多くてアニメ制作の方々もたいへんだったと思います。

――アニメと言えば、公式サイトでスペシャル短編アニメ『逆転裁判6 プロローグ』が配信中ですね。8分間あり、プロモーション用としてはかなり豪華な作品だと感じました。

江城　これは、本編の前日譚を描いたアニメなんです。今回の設定を単純に説明しても、「弁護士のいない国ってなんやねん」ってなるじゃないですか(笑)。そこで、アニメを公式サイトに置いて先に観ていただくことで、この国にはこんな背景があって、だから第1話がこんな始まりなんだと受け入れやすくなるかなと。

山﨑　僕が脚本と字コンテも書かせてもらったのですが、これくらいの長さがあるアニメだからこそできる表現もあって楽しかったです。布施にも構成の意見を聞きながら、世界観を作っていきました。

江城　『6』では山﨑ディレクターに加えて、布施もCoディレクター(※)として動いているんです。アートディレクターも兼ねながら、システムの提案もしてくれています。

布施　より山﨑が作品を俯瞰で見られるように、と始めた体制なんです。僕は、山﨑が最終的な判断がしやすい形まで持っていくという役割でした。今回、その作りかたがうまくいったかなと思っています。

江城　複数のディレクターで作るというやりかたは、シリーズでは初めてなんですよ。

※Coディレクター……共同ディレクターのこと

CHECK! アニメーションに注目！

⬆ゲーム本編のオープニングアニメでは、ナルホドくんが単身でクライン王国に降り立つシーンも描かれている。

⬇公式サイトで観られるプロローグアニメ。マヨイちゃんが修行で滝に打たれる場面では、サービスショットも!?

なるほど『逆転6』『逆転5』のあらまし

証拠品の爆弾により、法廷が爆破される事件が発生。このときの爆発で、オドロキくんはケガを負ってしまう。彼の代わりとして、ナルホドくんは8年ぶりに法廷に復帰。成歩堂なんでも事務所に入所した新人弁護士のココネちゃんとともに、事件に挑むことになる。

ファミ通は「ファミコン通信」時代から家族で買って読んでいたゲーム雑誌です。バカタール加藤さんの絵に赤ペンを入れたイラストに衝撃を受け、この業界はなんて自由なんだ！ と、子どもながらに感じた思い出があります。
アイディアファクトリー／コンパイルハート プロデューサー 水野尚子

「アジアの暗黒街のボスを成歩堂が倒すとか(笑)」(江城)

祝 30年＝私のゲーマー歴ということで、長年連れ添った夫婦のように、このままあと30年、50年と、開発者、そして、いちユーザーとしてともに歩んでいけたら最高です！

アイディアファクトリー／コンパイルハート ディレクター 菅野健太

山崎　僕はシナリオも書いていますので、シナリオ関連は僕が深いところまで見て、布施には絵的なところを中心に見てもらうという形です。『逆転裁判』は絵とシナリオが密接に関わっていないといけないタイトルなので、つねに連絡を取り合いながら進めました。

クライン王国誕生秘話! 当初の国名はコンホン!?

――今回の舞台となる、クライン王国が誕生した経緯についてお聞かせください。

山崎　成歩堂を窮地に立たせるために、日本とは常識が異なる国で、徹底的にアウェーの状態で戦わせることを考えたのが始まりです。

江城　成歩堂はもう国内では無敵ですからね。爆発した法廷でも裁判できるスーパー弁護士になってしまったので……(笑)。窮地に陥るとしたら、海外で完全にルールが違うところに行くしかないだろうと。ちなみにクライン王国は、最初は"コンホン"という国名だったんですよ。

山崎　アジアっぽい響きがいいかなと……。

江城　当初、開発チームの落書きに、成歩堂がスーツケースを持っている絵があったんですよ。そこに「そうだ、コンホン、行こう」って書かれていましたね(笑)。

山崎　僕は最初からクラインにしたかったんですよ(笑)。でも、クラインって出しちゃうと真宵の故郷"倉院の里"とのつながりが見えてしまうので……。

江城　勘のいいユーザーさんは、その時点で真宵が出るんだと、ピンと来ちゃいますよね。僕のプランとしては真宵はもっと後になってから公開する予定だったんです。でも、最終的にはクラインから連想してもらって、皆さんで議論していただくほうが盛り上がるのかなと。それで、最終的にクラインに落ち着きましたね。

山崎　企画当初は霊媒の国ではなかったんですよ。真宵をどう出すか考えたときに、霊媒を扱うことになりました。そして、成歩堂が行った先では霊媒を使った裁判があってピンチになると。そういった要素がつぎつぎに結びついて、クライン王国という神秘の国の設定が生まれました。

――最初からクライン王国の設定があったわけではないのですね。では、アジアの国というイメージはどのように決まったのですか？

布施　海外もいろいろな場所を考えました。『レイトンVS逆転裁判』や、『大逆転裁判』の舞台は英国ですから、そこと被らないようにしないといけませんし。

江城　最初はアジアの暗黒街の地下組織のボスを成歩堂が倒すとか(笑)。

山崎　闇裁判という案もありましたね。

布施　なんでもアリの法廷で。その絵も描いたりしました。

山崎　それからあとは……、南国案とか。

布施　倉院流霊媒道の源流をどこにするかということで、南の国のシャーマンはどうかなど、さまざまな案が出ました。

江城　いろいろ考えた結果、アジアのいろいろな国の文化をミックスした架空の国になりました。そこから、背景担当がクラインの人々の生活スタイルを膨らませてくれて。

山崎　企画の段階から布施や、背景の担当もいましたので、アイデアが出ればその場ですぐ絵にしてもらい、またフィードバックしてというやり取りができました。イメージがしやすい環境でしたね。

――背景の描き込みもすごいですよね。王国内ではよく蝶や勾玉などを見かけますが？

山崎　王国の意匠なんです。蝶が魂を運ぶ存在として信仰されているという設定です。

江城　いろいろなところにそういったデザインが盛り込まれているんですよ。新キャラクターの衣装もそうですね。亜内はちょっと勘違いしていますけど(笑)。

布施　彼は日本人ですからね。たすきをクライン風にしているだけで(笑)。

――よく見ると、たすきの模様は亜内の亜の字をモチーフにしているんですね。

布施　そうなんです。これ、あんまり気づいてもらえなかったみたいで(笑)。でも、ちょうどいい塩梅にデザインできたかなと。

次ページに続く!

覚えておきたい『逆転6』センテンス

御魂の託宣

⬆姫巫女レイファの霊媒のチカラによって、被害者の死の間際が語られる。託宣の前には奉納舞を披露。

霊媒ビジョン

⬆御魂の託宣の儀式で水鏡に映し出される、死者が見た最期の光景。感じたことが文字で浮かび上がる。

弁護罪

⬆クライン王国においては、弁護した被告人が有罪となると"弁護罪"で処罰される。そのため弁護士がいない。

アッピラッケー

⬆クライン王国の挨拶。ボクトや裁判長などクライン国民はもちろん、亜内検事まで使っている日常の言葉。

なるほど『逆転6』マジックのネタ　シリーズ作品には、たびたびマジックやマジシャンが登場している。『逆転2』では、サーカスの人気マジシャン、マキシミリアン・ギャラクティカが被告人に。『逆転4』の第4話では、或真敷(あるまじき)ザックや、その弟弟子・或真敷バランなどが登場した。

江城氏が語る

『逆転裁判6』は前作のアンサー

「5」は2Dから3Dにしたりと実験的な部分があり、手探りだったためやりきれなかった部分もありました。そこに対してのユーザーさんからのご要望に、今度は応えたいと。そのひとつがカガク捜査です。今回は証拠品を回転させて指紋を検出したりと、よりパワーアップしています。晴れて科学捜査官になれた、宝月茜の活躍にもご期待ください。

“クライン文字”は解読可能？

――文字と言えば、独特のクラインの文字が出てきますが、あれはオリジナルですか？ 解読も可能なのでしょうか？

山崎　解読はできます。でも、そんなに難しいものじゃないですよ。

江城　開発の設定資料にクライン50音表があるんです。

布施　それがわかるとすぐ読めちゃうと思います。でも、謎に関わっているわけじゃないので……ちょっとしたことが書いてあるのを探して読み解く楽しみはありますね。

――気になる……。ぜひ読んでみたいです！ ところで、ナルホドくんはクラインの人とふつうにしゃべっていますけど……。

江城　えー……クライン国民は日本語をしゃべれるんでしょう(笑)。

布施　その点は、議題にも上がりましたね。

山崎　そういうリアリティーを突き詰めるゲームではないということになりまして(笑)。

――純粋に物語を楽しもうということですね。作中では「アッピラッケー」などのクライン語も出てきますが、意味などはあるのですか？

山崎　シナリオ執筆前から、独自の言葉があったらいいねという話は出ていたんです。そこで考えたアッピラッケーは、ごきげんよう、という挨拶なんですが、心を開く、あけっぴろげにするというイメージから作りました。驚いたときの「ボルクンカー」は響きだけで決めましたけど(笑)。

江城　文化としてはほかにもクライン料理があるんです。作中に登場する“まがたまん”なんて、もはやクライン語じゃないですが(笑)。

布施　そこは、クライン語と日本語と似ているところがある、ということで！

一同　そう、それだ!!

ナンバリング初の本編ボイスと“ポポポ”音の味わい

――本編にも一部、ボイスが入っていますが、これはナンバリングタイトルでは初の試みですよね。

江城　最初のボイスは、第1話でレイファが御魂の託宣を行うところですね。あれは僕、テストプレイをするまで声が入ってるって知らなかったんですよ。

山崎　プレイしながら、「しゃべった！」ってビックリしてましたよね(笑)。

江城　あれ、いつの間に録ったの？

山崎　アニメパートの収録のときにいっしょに録っていたんです。『逆転』シリーズは基本的に“ポポポ音”でしたけど、今回は要所でしゃべらせたいとなりまして。

布施　試しに録ってみよう。合わなかったら外せばいい、ということだったんです。

山崎　実際に当ててみたら「いけるね！」と。レイファのほかにもナユタの呪文も入っていますよ。キャストの浪川大輔(なみかわだいすけ)さんにはしゃべりづらい台詞をお願いすることになりましたが、がんばっていただきました。

――そこも聴きどころですね。しかし、ボイス挿入は思い切った決断だったのでは？

江城　確かに、声を入れることには懸念があったんです。お客さんそれぞれに絵から受けてイメージした声があると思いますし、それをこちらから押しつけることになってしまう。でも、その声がハマッていれば納得してもらえるんじゃないかと思い、入れてみました。

山崎　『5』のアニメパートでも声はあったので、イメージは整ってきたのかなとは思います。

――今後、フルボイスになる可能性は？

江城　それはないですね。

山崎　そもそも、『逆転裁判』はフルボイスには向かない作品だと思っていて。文字とポポポ音で、想像してもらうのがいちばんいいかなと思っているんです。

江城　今回はポットディーノの歌もポポポで奏でていますからね(笑)。ポポポならではのよさがあると思うので、そこは残さなくてはと思っています。

――あの歌は驚きました。調整もたいへんだったのでは？

山崎　そうなんです。メッセージはすべて、テキストの出るタイミングやスピード、そこにキャラクターモーションとも同期させたりと、細かいところまで調整しているんです。そのため、ボイスを入れるとそこに合わせなくてはならないので、調整ができなくなってしまうんですね。そういった演出が、『逆転裁判』の爽快感の重要な部分を占めているので、なくなってしまうのはもったいないなと。

――では、今回のボイスはアクセントといった意味合いなのですね。

山崎　はい。今回は決めゼリフだけでも声にしておくことで、ユーザーさんの心にその印象が残るといいなと。そうすることでより想像がしやすくなり、キャラクターにも深みが出るのではと思ったんです。

驚きの新システム“霊媒ビジョン”ができるまで

――新システムの“霊媒ビジョン”はどういった経緯で採用されたのでしょうか。

山崎　新システムが欲しいということで、シナリオと同時進行で考えていたんです。お話

「小物や背景など異国の文化にも注目してください」(布施)

なるほど『逆転6』特典情報をチェック！

特典のショートストーリー“遊べる！ 逆転劇場”は成歩堂龍一編、王泥喜法介編ともに数量限定となっている。こちらの後日配信予定はないので、予約や早めの購入が吉。また、“特選コスチューム 3種パック”は、6月29日の23時59分までは無料でダウンロードが可能だ。

「成歩堂と王泥喜のW主人公をしっかり描けました」(山崎)

で霊媒を扱うという案が固まってきたときに、「システムにも使ったらどうだろう」と。『逆転』シリーズは『1』～『3』で霊媒の描写があり、法廷で霊媒することもあったんですけど、それをシステムに取り入れたらと思ったんです。

――確かにマヨイちゃんが降霊していました。

山崎　でも、野暮な話ですけど、「被害者を降霊させたら真実がわかるじゃん」となりますよね(笑)。「1」でも被害者の魂を霊媒し、証言させたことがありました。でも、被害者が思い違いをしていて、真実がわからないこともあると描かれているんです。そういう意味では、霊媒を使っても必ずしも犯人が明らかになるわけではないと。その前提で霊媒ビジョンを考え始めました。

江城　形になるまでは時間がかかりましたね。

――現在の形になったきっかけというのは？

山崎　布施が、死者が最期に感じたことを追体験するのはどうだろうとアイデアを出してくれました。意外とオカルトが好きみたいで。

布施　そうなんです(笑)。僕はシステムを考えるのも好きなので。シリーズ作品では、ホラーまで行かないけれど、心霊とか怖い要素もありましたよね。『5』はあまりそのへんは触れていなかったのですが、今回は真宵も出てくることもあって、盛り込もうと。

――第1話のミーマさんの最期もなかなか怖いですね。あの文字が浮かぶ形は当初から？

江城　映像に感覚を文字で出すところは企画当初からあまり変わっていないですね。ただ、ユーザーインターフェースは改良を重ねました。映像がループするのを待つのは面倒ですから、映像の前後に自由に進んだり戻ったりできるようにし、自分が見たいところにスキップできる機能を入れました。ゲームの難度にしても、ムジュンがハッキリするようにするけれど、直球だと悩まないので、そこのさじ加減が難しかったですね。

『逆転6』の目玉はココ！三者が語る想い入れとは

――「ここはとくに見てほしい」という点は？

山崎　シナリオ面では、今回W主人公で成歩堂の話と王泥喜の話をしっかり描けたかなと思っています。成歩堂はスーパー弁護士になったからこそ、慣れない異国での霊媒裁判に挑む物語が描けたと思いますし、王泥喜は成歩堂のいない日本で、いかに事務所を守るかという彼の成長物語を描けたと思います。また、各話とも趣きが異なる、個性的な話になりました。シリーズでもまだ扱っていないテーマもあるので新しい発見があるかなと思います。もちろん、"トリサマン"というヒーローだったりと、シリーズでの定番も入れています。第2話のマジックもそうですね。

布施　「逆転」らしさはもちろんですが、異国の部分でチャレンジしていることがいくつもあります。異国の人物や背景、小物に見られる文化などを楽しんでもらいたいですね。ぜひ注目してください。

江城　もう全編、ファンならうれしいポイントだらけで、120%楽しめると思います。細かくいろんなところを調べたり、証拠をつきつけたりしてネタを探してほしいですね。エリアを行ったり来たりして、寄り道ができる作りになっていますので。

――『逆転』シリーズって、つい寄り道したくなる作品ですよね。

江城　今回は"調べる"のメッセージを増やしているんです。背景を調べると、クライン王国の生活が垣間見えてきますので、いろいろなところを調べてみてほしいですね。テキスト量もかなり増えていて、周回プレイで新たな発見もあると思います。『5』では面倒がられてしまうかもという懸念もあり、法廷に集中してもらおうと、"調べる"は3Dの探偵パートに集約したんです。テキストの総量はそれまでのシリーズ作品と変わらなかったのですが、ユーザーさんからすると減った印象を受けられたんだと思います。「背景が動いているんだから、調べたい」という声を踏まえて、開発に無理を言って2Dの背景でも調べられるところを増やしてもらいました。でも、何かを調べるとそれをきっかけにキャラクターどうしの掛け合いが始まることもしばしばで、そうするとキャラクターのモーションをつけることになって……。

――作業量が膨大になったわけですね。

江城　テキスト量もシリーズ最大級のボリュームになりました。僕は予算やスケジュールを管理する側なので、ふだんなら「何で予定よりコストかかっちゃったの」と注意するんですけど、今回は、僕が「調べるメッセージを増やして」と言ったものですから、スタッフたちにキツくは言えなかったですね(笑)。

――増えたと言えば、特別編"時を越える逆転"も配信されるんですよね。

江城　特別編は、『1』の第1話を思わせる組み合わせになっていますよ。

山崎　じつは、成歩堂、御剣、矢張の3人が同時に法廷に立つことって、意外にもこれまでなかったんですよ。

江城　そこもぜひプレイしてほしいですね。期間限定で無料配信されますから。それに、数量限定ですが"遊べる！ 逆転劇場"も配信されます。本編ではやりたくてもできないような、いわば開発の遊び心で作ったものです。

山崎　レイファが日本に来ることなんてまずないことですけど、一応理由もあって、それを裁判で解決するというお話です。

江城　ショートストーリーなので気軽に、箸休め的に遊んでいただけると思います。ぜひ予約して、ゲットしてください！

CHECK! 配信コンテンツも充実！

⬆「遊べる！ 逆転劇場」の成歩堂編はクライン王国が舞台。春美ちゃんたちと法廷を訪れたところへテロリストが乱入。

⬆「遊べる！ 逆転劇場」の王泥喜編は、来日したレイファの提案で、牙琉検事と法廷で対決することになり……？

次週、6月23日号(6月9日発売)では、発売記念特集をお届け！

特別企画

30周年を迎えるファミ通の編集長と、20周年を迎えるサクセスモードの生みの親による、歴史的対談！

週刊ファミ通30周年&サクセス20周年
週刊ファミ通とサクセスの歩み

『実況パワフルプロ野球』（以下、『パワプロ』）シリーズの人気モードであり、ファミ通の編集者を虜にし続ける“サクセス”。20周年の節目に、『パワプロ』攻略班出身で、本誌編集長の林克彦（はやしかつひこ）が、『パワプロ』シリーズを統括する谷渕弘氏（たにぶちひろし）にインタビュー。サクセスについて、過去の思い出や今後の展開などを聞いた。

⬆インタビューの前に、ふたりで仲よくプロ野球観戦。ちなみに試合の結果は、延長12回引き分けでした。

豪華すぎるおまけモード サクセスの誕生

林 克彦（以下、林） 今回は、サクセス20周年ということで、昔の開発時の思い出なども交えつつ、お話を聞かせていただければと思います。

谷渕 弘氏（以下、谷渕） 20年ですから、すごく昔ですね……。ファミ通さんはもう30年ですけど（笑）。

林 （笑）。入社して、『パワプロ』のチームに入られたのは、いつごろだったんですか？

谷渕 1年目ですね。新人で最初から『パワプロ』チームに入ったんです。『パワプロ2』からだったので、よく覚えていますね。

林 サクセス導入が『パワプロ3』だから、その前ですね。当時のご担当は？

谷渕 『パワプロ2』のときは、プログラマーでした。『実況パワフルプロ野球'94』がおもしろい野球ゲームだったので、「これに手を加えていけばいい」と考えていましたね。でも、あまりデキるプログラマーではなかったので、ゲームを考える人にならないとダメだと感じて（笑）。そこで、『3』のときに、このシリーズは3作で終わると思っていたこともあって、「何かおもしろいことをしましょうよ」と言ったんです。

林 それがサクセスだったと。『ときめきメモリアル』をパクったというか（笑）、最初のアイデアはそこからですよね。

谷渕 そうです。最初は、プロ野球人生みたいなものを表現したかったんです。

林 いまの“マイライフ”みたいなものですね。

谷渕 ええ、それも一生ぶん。でも、開発期間的にそれは無理だし、なんとか3年くらいに短くする方法はないかと考えていたら、弊社の

『パワプロ2』からシリーズに関わり、多くのタイトルでディレクター、プロデューサーを務める。「パワプロ」チームをまとめる人物。

「ファミ通さんの攻略記事は何か見つかるんじゃないか

『ときめきメモリアル』を見て、「あっ、このシステムを使えばいいんだ」と（笑）。そのまま野球に置き換えてみたら、つぎつぎと化学変化が起きて、いろいろな要素が形になっていったんです。そこから、野球の本をたくさん読んで、コーチが言うことなどを調べて、おもしろおかしくゲームに落とし込んでいきました。

林 そして『3』のサクセスができあがった。

谷渕 最初はおかしなゲームでしたね（笑）。でも、野球の部分はゲームシステムがしっかりできていたので、いいアクセントになりました。

週刊ファミ通とサクセスの関係

林 ファミ通が『パワプロ』でガッツリ特集を組んだのは、『パワプロ6』からでしたね。

谷渕 あのときはビックリしました。発売半年後くらいに「特集させてください」と言われたから、「えっ？ 何でいまごろ!?」と（笑）。

林 発売半年後に特集記事を組むというのは、ファミ通の歴史でもなかったですからね（笑）。

谷渕 あれは熱かったですね。記事を見たときは、本当にうれしかったです。

創刊30周年おめでとうございます！ 毎週発売で30年とはビックリの偉業ですね。パワプロも30周年を迎えられるようガンバります！

コナミデジタルエンタテインメント エグゼクティブディレクター 谷渕 弘

撮影協力：大珍樓 本店
ABCスポーツアナ 安部憲幸　一般社団法人 日本野球機構承認　IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認
一般社団法人 日本野球機構承認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認（社）全国野球振興会公認

楽しみでしたけど とドキドキしていました」(谷渕氏)

林　あのときは、いろいろタイミングがよかったんですよ。ハマるスタッフが編集部に何人もいて、みんな若くて体力があった。「やっちゃおうぜ！」みたいなノリも持っていました。

谷渕　楽しかったですね。毎回、すごい攻略をされてくるので、正直怖かったです。質問も、とんでもないものがくるんじゃないかと(笑)。

林　当時は、編集部に井手(いーです井手)という理論派がいて、ロジック通りにスケジュールを組んで選手を作っていました。ただ、それは例外で、ほかのスタッフはフィーリングでやっていて。抜群に『パワプロ』がうまい野島(ジャスト野島)などが編集部に入ってきたら、僕らの記録は、すぐ塗り替えられましたね(笑)。でも、そういう世代交代を経て、いまも続いているのは、手前味噌ですけど、すごいと思います。

谷渕　それからほぼ毎作、表紙もやっていただきました。野球ゲームは、あまり表紙にならないジャンルだと思いますけど(笑)。

林　記事の進行もタイトでしたね。当時、僕らが現場でやっていたころは、『パワプロ』の発売が7月中旬くらいで、そこから逆算して、5～6月くらいに「攻略用のデータをください」とお願いをしていましたが……だいたいこない(笑)。

谷渕　それは、まだできていないからなんですよ。おまけに、送るデータも暗号みたいもので、読み解いていくのがキツいんです……(笑)。

林　『パワプロ』の攻略を担当して、エクセルの使いかたを覚えた編集者も多かったです(笑)。「エクセルのマクロを解析しよう」みたいな話をしていました。本当に数式でしたからね。

谷渕　ほぼ内部向けの資料でしたからね。

林　データをバラしてみたら、「確率の合算が100パーセントにならないじゃん！」とか(笑)。

谷渕　それは、こちらも気づいていないんです。

林　けっこう編集部からも「ここはどうなっているんですか？」と質問しましたからね。

谷渕　計算したら、とんでもない確率になっていて……。ご迷惑をおかけしました(笑)。

林　ちなみに、開発チームの中で、ファミ通の記事はどういった評価だったんですか？

谷渕　それは楽しみにしていましたよ。

林　でも、開発が終わった後に、僕らが重箱の隅をつついてくるから、けっこうな負担になっていたんじゃないですか？

谷渕　ビビっていました。「今回はどうかな？」、「何か見つかるんじゃないかな？」とドキドキしていましたね。いまはアップデートという手段もありますが、当時はできなかったですから。

林　ああ、"ラメーン"(注:『パワプロ6』での誤植)とかもありましたね。

谷渕　ラメーンね(苦笑)。あれは、「これが残るか？」といった感じでした。ファミ通さんは、あれで記事も作られましたよね。

林　永田(風のように永田)が谷渕さんとラーメンを食べに行って、記事にしたやつですね(笑)。

谷渕　最初にメールか何かで知らされたときは、「マジか？」となりました(笑)。あれは、社内でもさんざん言われましたね。

夜ごと開催された『パワプロ』大会

谷渕　ファミ通さんには、大会もいろいろとやってもらいましたよね。伊集院さん(伊集院光氏)主催の大会とか、サクセスで作った選手で競ったりとか。

林　ありましたね。あれは僕らが勝手にやっていただけですけど、伊集院さんなど、芸人の方もハマってくれて。当時のエンターブレインの会議室で、みんな裸になって、わけがわからない大会もやりましたね。アンタッチャブルの山崎さんとかも裸で。伊集院さんが仕切っているから、誰も止められない(笑)。

谷渕　でも、皆さんがいろいろと考えて遊んでくださったのは、うれしかったです。

林　勝手に遊びをいろいろと作っていました。

谷渕　当時は、選手を作ってどう遊ぶかは、ゲーム側から提示していませんでしたからね。

林　時代もよかったんでしょうね。わがままにやらせてもらえたと思います。各モードをまんべんなくやってほしいというリクエストを受けていたのに、「サクセスが好きだから」と、9割がたサクセスだけで誌面を作ったり(笑)。

谷渕　いえいえ、好きにやっていただいてよかったです。サクセスは、作る側もおもしろかったですから。いまもおもしろいですけど。

林　あのノリは、本当にいいですよね。

谷渕　サクセスのノリはよく独特と言われます。ここまで続くとは思っていませんでしたが(笑)。

林　20年遊び続けてもおもしろいですもん。今日も、『パワプロ2016』を朝の4時すぎくらいまで遊んでいました。やり出すと止まらないんですよ。あのノリは一貫して変わりませんね。

谷渕　あのキャラクターで、ああいうシステムで、ああいうノリだから、やりやすいというところもあります。

林　遊びが入れやすいのもあるんでしょうけど、作る側も本当に遊んでいますよね(笑)。

谷渕　作っている者がゲームも野球も好きですから。リアルの世界ではできないことでも、「パワプロ」ならやりやすいというのもあります。

林　矢部くんも、ほぼ初期からいて。ほかのゲームを見ても、20年間現役のキャラクターは、そんなにいないと思うんです。ちょうきシリーズでも、キャラクターはどこかで変わるじゃないですか。矢部くんや猪狩くんみたいな、あのあたりのキャラクターがずっと息づいているのは、あまりないし、すごいことですよ。

谷渕　ふつうは変わりそうなものですけどね。

林　ぜんぜん変わっていないですね。パワプロくんが象徴的にいて、周囲をああいうキャラクターが固めて、いまも変わらない人気がある。

谷渕　矢部くんが使いやすいんですよね(笑)。

一般社団法人 日本野球機構承認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場公認（社）全国野球振興会公認
一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場＋札幌ドーム公認（社）全国野球振興会公認
©Konami Digital Entertainment

理不尽な事件は『シレン』の影響だった!

林　昔は、シナリオで選手の葛藤のようなものも描かれていましたよね。

谷渕　時代の流れかもしれませんが、最初はけっこうシリアスでした。だんだんほんわかしてきましたけど、最初のサクセスはきびしかったですし。選手にできないこともけっこうありました(笑)。

林　交通事故とか爆弾爆発とか、きびしいですよね。率直に聞きますけど、なぜああいった要素を入れたんですか?

谷渕　べつに会議で決まったわけでもなく、気がついたら入っていました。**サクセス担当に『風来のシレン』的なゲームが好きな人間が多くて、"窮地に陥ったときにどうするのか?"というのがやりたかった**んです。

林　『風来のシレン』と言われると、なるほどと思える点がたくさんありますね。

谷渕　サクセスは短時間でくり返すゲームですから、"今回はダメだった"というのもアリだろうと。うまくいくこともあれば、失敗することもある。ですが、失敗しても、個性的な人生を送れるようにはしたい。たとえば、ピッチャーで爆弾が爆発しても野手に転向できたり、彼女にフラれても"サヨナラ男"がもらえたり。

林　谷渕(たにぶち)さんの前でこのことを話すのは失礼なのですが、プレイしていて、「作ったやつ、死ね!」と思ったこともありました(笑)。『パワプロ2000』のころは、サクセス1回で4時間くらいかかるのに、最後の最後で交通事故に遭ってしまって。そのときは、怒りのあまり、コントローラをバリバリバリ……と(笑)。

谷渕　すみません。それは、"モンスターハウス"に入ったと思ってください(苦笑)。

林　(笑)。でも、そういう理不尽なところも含めて、たまらないんですよね。

谷渕　制作側としては、できるだけそういう不満点を改善しつつ、いいところを残したいと変化し続けて、いまに至っています。

林　『シレン』もそうなんですが、理不尽さがあるからこそ、うまくいったときが楽しい。でも、いまの時代に、そういったゲームが多くの人に受け入れられるのは難しいでしょうね。

谷渕　そうなんですよ。僕個人は、どちらかと言えばマゾ的なゲームが好きですが(笑)。

新しい『パワプロ』と今後の展開

林　聞くところによると、『パワプロ2016』では10代のユーザーが増えたそうですね。

谷渕　そうなんです。しばらく離れていた層と、新しく始めた10代の方の購入が増えていると聞いています。

林　アプリの効果もあるかもしれませんが、若い人が家庭用ゲーム機で、サクセスやマイライフなどを経験してくれるのは、うれしいですね。新しいモードとして入れた"パワフェス"の評判は、いかがですか?

谷渕　サクセスにも負けないくらい評判はいいのですが、難易度設定がないこともあって、「難しい」という方もいらっしゃいますね。

林　昔の冥球島を知っている人なら、楽になったと感じると思いますよ(笑)。

谷渕　確かに、冥球島は全部フル試合でしたからね。18年前の話はするなと言われそうですが、『パワプロ2016』のパワフェスは、出番のみ操作なので、展開は早くて遊びやすいと思います。でも、プレイヤーとしては、後半で打たれて逆転されたりすると、腹が立ちますよね。僕も、やっていて腹が立ちますから(笑)。

林　今回は20周年記念でしたが、パワフェスは今後のシリーズでも入れるおつもりですか?

谷渕　パワフェスは、一応20周年企画ですし、新しいこともやりたいですから、どうしようかと考えています。

林　細かいところですが、試合中の選手の動きは毎回変わっていますよね。今回も……?

谷渕　選手の動きは、『パワプロ2016』でも地味に変わっていますよ。能力が低い選手の守備時の動きなどが、かなり強化されました。

林　守備がヘタな感じが、うまい具合に表現されているような気がします。

谷渕　サクセスは、プロ選手ではない設定ですから、プロに比べたらヘタなはずが、従来はそこそこ上手だったんですよ。だから、**もう少しヘタにしたほうが、成長したときにプロのすごさがわかる**だろうと。プロは何気なくゲッツーを取りますが、本当はゲッツーを取るのって、難しいじゃないですか。その難しいことをやれたときの感動を、何とか表現したかった。

林　ああ、なるほど。

谷渕　深い内野ゴロを一塁でアウトにするのは、本当に難しいはずです。プロはすんなりアウトにしちゃうけれど、それが難しいことなんだとわかるのが『パワプロ2016』ですね。

林　ダウンロード専用タイトルの『実況パワフルプロ野球　サクセススペシャル』に関してはいかがですか?

谷渕　多くの方に楽しんでもらっています。課金要素はありますが、課金しない方でも長く楽しんでいただけるように、つねに新鮮なものを供給できる形にしました。ただ、課金という点に関しては、ユーザーさんからいろいろなご意見をいただいたこともあって、『パワプロ2016』はパッケージだけでゲームを楽しめる形にしたかったんです。　でも一方では、「『パワプロ2013』のように新シナリオをアップデートで配信してほしい」というご意見もあって。そこで、『パワプロ2016』とは別に、『パワプロ2013』と

コーエーテクモゲームス
ルビーパーティーブランド長
襟川芽衣

一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内の球場看板は、原則として2003年シーズン終了時点のデータを基に再現しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ13球場公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2004年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ13球場公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2005年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場+スカイマークスタジアム公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2006年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場+スカイマークスタジアム公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2007年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 フランチャイズ12球場+スカイマークスタジアム公認（社）全国野球振興会公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2009年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。

第一話
力が正義だ！
BADバットコーチ！

同じデッキシステムを使った『サクセススペシャル』を作ろうということになりました。

林　ほかに近年で言うと、アプリ『実況パワフルプロ野球』が成功したのも大きかったですよね。

谷渕　受け入れていただけて、本当によかったです。モバイルで遊ぶ人が増えてきて、出そうとは思っていたのですが、『パワプロ』はモードが多くて内容も膨大なので、アプリに全モードが入っていても困るだろうと。そこで、どのモードを入れるかを考えたら、サクセスがピッタリだった。それでできたのが、あのアプリです。

林　家庭用ゲーム機とアプリの両方の制作は、たいへんだったのではないですか？

谷渕　そうですね。かなりのリソースを割いて、本気で作らないとダメだと思いましたから。サクセスだけですが、かなりの人数をかけて作りました。もちろん、フリー・トゥ・プレイですから、無料で遊べるようにしながらも、ビジネスとして成り立たせないといけない。そのバランスが取れるのかという葛藤もありました。グラフィックだけでなく、遊び的にも家庭用ゲーム機と同様にリッチなものを、アプリで無料で遊べてしまっていいだろうのか、ということもあります。社内でも、いろいろ議論になりましたが、『パワプロ』チームは「おもしろければやってしまえ」という集団ですから、「これで出します」と(笑)。クローズドβテストでのプレイヤーさんからの意見も、やさしかったんですよ。「もっとこうしてください」など、本当に温かい意見をいただきました。このタイトルが成功するように考えてくれているようなものばかりで、参考になりましたし、いけると思いましたね。

林　アプリの成功があって、いまの『パワプロ』が続いているというのはありますよね。運営的には落ち着いているんですか？

谷渕　ようやく安定してきました。最初の半年くらいは、トラブルも多かったです。シナリオはどんどん配信していくし、マシンパワーもメチャメチャ使いますから。サービスも手探り状態の運営で、「こんなのどうですか？」というように、いろいろ試しながらやっていました。

林　そこは、経験がなかったでしょうからね。

谷渕　20年ぶんの『パワプロ』で、もとになるネタは山ほどありましたが、どう加工して出すかは、いろいろとトライしながら進めていました。ネタはまだまだいろいろあります。アプリに合わせてリニューアルした形で出していくので、楽しみにしていてください。

林　家庭用ゲーム機のタイトルは、今後も継続して出していくんですか？

谷渕　おかげさまで『パワプロ2016』が好評ですので、前向きに考え中です！　やりたいことも、まだまだありますから。

林　ファンは喜びますね。それにしても、20年経っても、まだやりたいことがあるのが驚きです。……またモードが増えそうですね(笑)。

谷渕　でも、『パワプロ2016』で、すでにモード選択が2画面になっている状態ですから(笑)。新しい要素は入れたいけれど、モードが増えすぎるのもキツい。難しいところですね。

林　『パワプロ』以外のコンテンツについては、何か考えていらっしゃいますか？

谷渕　大きな声では言えませんが、**野球ゲームばかりではなく、新しいものも考えています**よ。

林　それはすごく気になりますね。時期がきたら、ぜひ教えてください！

「難しいプレイをやれるようになったときの感動が味わえるのが『パワプロ2016』です」(谷渕氏)

『サクセススペシャル』の瞬鋭高校キャラが『パワプロ2016』でも使用可能に！

5月23日から配信中の『実況パワフルプロ野球 サクセススペシャル』新シナリオ"瞬鋭高校"。まだプレイしていない人は、さっそく遊んでイベントキャラを手に入れよう。なお、6月上旬に予定されている『パワプロ2016』のアップデート後は、瞬鋭高校イベントキャラの選手データと顔データが、『パワプロ2016』でも使用可能に！　さらに、6月中旬には、『サクセススペシャル』で大型新イベントが始まる予定。こちらは続報に注目しておこう！

『実況パワフルプロ野球 サクセススペシャル』はPlayStation Storeで無料配信中！

祝 がんばってガバスを集めていた学生時代からずっとお世話になっています！ 30周年、本当におめでとうございます!!

コーエーテクモゲームス ω-Forceブランド プロデューサー 三枝修

一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 プロ野球フランチャイズ球場公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2010年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 プロ野球フランチャイズ球場公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2011年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 プロ野球フランチャイズ球場公認 ※ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2012年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。 一般社団法人 日本野球機構承認 日本プロ野球名球会公認 プロ野球フランチャイズ球場公認 ゲーム内に制限された球場内看板は、原則として2014年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。データ提供 データスタジアム(株) 一般社団法人 日本野球機構承認 日本プロ野球名球会公認 (公社)全国野球振興会公認 プロ野球フランチャイズ球場公認 ge-munaini 再現された球場内看板は、原則として2015年プロ野球ペナントシーズン中のデータを基に制作しています。データ提供 スタッツ・ジャパン 阪神甲子園球場公認 ゲーム中に再現された球場内看板は、現金高として2015年のデータを基に制作しています。 ©Konami Digital Entertainment

ゲームメディア30年史

祝 おめでとうございます！ これからもたくさんの濃いゲームを作っていきますので、たっぷり紹介してください！

コーエーテクモゲームス ガストブランド プロデューサー 菊地啓介

毎週楽しみにしています。この先変わらず続いてほしいコーナーは多いのですが、新たな展開も大歓迎です！

コーエーテクモゲームス
シブサワ・コウブランドプロデューサー
竹田智一

ゲームの発展とともに歩んできたゲームメディア。雑誌の刊行に始まり、近年ではWebのみのメディアも登場するなど、さまざまな形態でゲームの魅力を伝えている。今回は、ファミ通創刊から30年のゲームメディア史を、年表で振り返る特集を実施。さらに、ゲーム雑誌の黎明期から隆盛の只中にいたふたりの元編集長にもお話をうかがった。ゲームメディアが歩んできた時代の空気を感じてほしい。

ゲーム雑誌の証人たちにインタビュー

『ファミマガ』元編集長
山本直人（やまもとなおと）

週刊ファミ通 元編集長
浜村弘一（はまむらひろかず）

諸葛亮曰く「ほかにすることはないのですか」……なんて言いません。これからもいっしょにゲームを盛り上げましょう！

コーエーテクモゲームス シブサワ・コウブランド長

藤重和博

主要ゲームメディア年表

1986 1990 1994 1995

1987年10月30日 PCエンジン発売
1988年10月29日 メガドライブ発売
1990年11月21日 スーパーファミコン発売
1994年11月22日 セガサターン発売
1994年12月3日 プレイステーション発売

『コンプティーク』／1983年11月～
『Beep』／1984年12月～ 『BEEP!メガドライブ』／1989年5月～ 『SEGA SATURN MAGAZINE』／1994年11月～
『LOGiN』／1982年5月～2008年5月
『マイコンBASICマガジン』／1982年6月～2003年4月
『ゲームマシン』／1974年～2002年
『ファミリーコンピュータMagazine』／1985年7月～
『Oh!PC』／1982年～2000年
『Oh!FM』／1982年12月～1996年1月
『Oh!MZ』／1982年5月～ 『Oh!X』／1987年11月～1995年
『テクノポリス』／1982年～1994年
『ポプコム』／1983年～1994年
『ゲームボーイ』／1985年12月～ 『POWER GAMER!』／1994年4月～1994年
『MSXマガジン』／1983年10月～1992年5月
『電撃少年』／1994年9月～1996年9月
『アソコン』／1985年1月～1988年1月
『ゲームコング』／1994年～1996年
『HOBBY's JUMP』／1983年～1988年
『3DO MAGAZINE』／1994年～1996年
『プログラムポシェット』／1984年～1987年
『ゲーム・オン！』／1993年12月～1996年12月
『PiO』／1983年10月～1986年10月
『Theスーパーファミコン』／1990年～
『ファミリーコンピュータファン』／1985年～1986年

ファミコン通信／1986年6月～
週刊ファミ通／1995年12月～
『サテラビュー通信』／1995年5月～1996年3月
『月刊ファミコン通信』／1993年7月～
『月刊ファミ通Bros.(ブロス)』／1995年7月～2002年7月
『マル勝ファミコン』／1986年4月～ 『マル勝スーパーファミコン』／1991年4月～
『ファミコン必勝本』／1986年3月～ 『HiPPON SUPER!』／1991年～ 『必本スーパー！』／1994年～ 『64(ロクヨン)』／1995年～
『ファミコンチャンピオン』／1986年7月～1989年8月
『ハイスコア』／1986年3月～1990年4月
『ゲーメスト』／1986年～1999年
『MSX FAN』／1987年3月～1995年7月
『MSX応援団』／1987年7月～ 『MSX OENDAN』／1988年5月～1988年9月
『マル勝PCエンジン』／1988年11月～1994年1月
『ファミコンBEST』／1988年 ※ムック形式で6冊発売
『ディスクステーション』／1988年～2000年
『月刊PCエンジン』／1988年～1994年
『PC Engine FAN』／1988年～1996年
『メガドライブFAN』／1989年8月～ 『SATURN FAN』／1994年12月～
『GTV』 1988年2月～1989年4月
『電撃PCエンジン』／1992年12月～
『電撃スーパーファミコン』／1992年12月～
『電撃王』／1993年1月～
『Vジャンプ』／1993年7月～
『Game遊』／1993年5月～ 『Game遊Ⅱ』／1994年8月～1998年5月
『覇王』／1993年9月～
『HYPERプレイステーション』／1994年12月～
『ゲーム批評』／1994年～2006年
『ザ・プレイステーション』／1994年11月～2005年1月
『Game Walker』／1994年11月～2000年8月号
『Play Station Magazine』／1994年11月～1999年12月
『Virtual IDOL』／1994年11月～1997年9月
『TECHサターン通信』／1995年6月～
『GAMEぴあ』／1991年～1995年
『ゲーム必勝ガイド』／1993年11月～1995年1月

ファミコンの登場とともにゲーム誌が爆発的な勢いで創刊され、最盛期には40誌近くが同時に書店に並ぶこともあった。それから30年後の現在は、ゲーム誌はもちろん、インターネットの発達によってWebメディアが台頭するなど、ゲームメディアの姿も多様化している。ここでは、おもなゲームメディアの歴史を振り返ろう。

『Beep』

セガファンに愛されたバイブル的ゲーム誌

総合誌と銘打ちながら、なぜかセガの家庭用ゲーム機を特集することが多く、セガユーザーにとってはバイブル的存在だった。とくにセガファンのアイドルだったちょうこお姉さんのインタビューが掲載されたときは、歓喜した人も多いはず。また、ゲームミュージックを収録したソノシートの付録や4コママンガの「ゲーム小僧」など、いまでも語り継がれる人気企画も数多くあった。

■KADOKAWA系（エンターブレイン、カドカワ、KADOKAWA、メディアワークス、アスキー、角川書店、メディアファクトリーなど） ■小学館 ■集英社 ■講談社 ■日本ソフトバンク、ソフトバンククリエイティブなど ■徳間書店、徳間書店インターメディア ■そのほかの出版社
※各雑誌は、最新号までのデータを記載しています（休刊、廃刊したものを含む）。データはファミ通調べのものです。

1996 1997 1998 1999 2000 2001

1996年6月23日 ニンテンドウ 64発売

1998年11月27日 ドリームキャスト発売

2000年3月4日 プレイステーション2発売

祝 30周年おめでとうございます！ ここに戦ったら何ガバスもらえますか？

コーエーテクモゲームス
ゲームプロデューサー
廣重演久

『Dreamcast MAGAZINE』／1998年11月～

『ファミマガ64』／1996年～1998年3月

『アルカディア』／1999年12月～2015年2月

『ファミ通64＋』／1999年4月～

『月刊ファミ通Wave』／1998年6月～ 『F.Wave』／2000年5月～ 『GameWaveDVD』／2000年8月～

『スーパー64』／1996年

『ファミ通DC』／1998年11月～2001年6月

『DearMy…』／2000年9月～

『ファミ通PS』／1996年4月～

『マル勝ゲーム少年』／1996年～1997年

『攻略の帝王』／1997年～1998年5月

『ドリームキャストFAN』／1998年11月～1999年

『電撃G'sエンジン』／1996年6月～ 『電撃G'sマガジン』／1997年8月～

『電撃NINTENDO64』／1996年4月～

『覇王マガジン』／1996年～1997年5月

『HYPERプレイステーション2』／2000年～2006年6月

『電撃PlayStation』／1995年6月～

『ネオジオフリーク』／1995年5月～2000年12月

『じゅげむ』／1995年～1999年 ※出版社が途中でリクルートからメディアファクトリー（当時）に変更。

『TECH SATURN』／1996年10月～1997年9月

『ゲーメストEX』／1995年～1997年

『ゲーメストワールド』／1995年～1997年

『ファミマガWeekly』／1996年～1997年

『Game Fan』／1996年～1997年

『GREAT SATURN Z』／1996年6月～

『Dreamcast PRESS』／1998年11月～2000年3月

『電撃SEGA・EX』／1996年7月～ 『電撃SEGA SATURN』／1997年7月～ 『電撃Dreamcast』／1998年11月～2000年

『The 64DREAM』／1996年7月～ ※出版社が途中で毎日コミュニケーションズから徳間書店に変更。

『ユーズド・ゲームズ』／1996年7月～

『電撃PlayStation D』／1997年1月～

『TECH PlayStation』／1997年2月～9月

『げーむじん』／1998年～2001年

『週刊TV Gamer』／1997年3月～12月

『Play Online』／1998年～2001年 ※出版社が途中でアクセラからデジキューブに変更。

思い出のゲーム雑誌①
オボネ菊池（本誌編集者）
高校時代、『ストリートファイターⅡ』に魂を奪われた存在だったので、『ゲーメスト』は毎月楽しみにしてたなあ。増刊のムックとか、ボロボロになるまで読んでました。

2001年3月21日 ゲームボーイアドバンス発売
2001年9月14日 ニンテンドー ゲームキューブ発売
2002年2月22日 Xbox発売
2004年12月2日 ニンテンドーDS発売
2004年12月12日 プレイステーション・ポータブル発売
2005年12月10日 Xbox 360発売
2006年11月11日 プレイステーション3発売
2006年12月2日 Wii発売

2001 2004 2008 2009 2010

2005 2006 2007

なんと30周年！当時、何度何度も読み返したファミコン通信、懐かしい思い出が蘇りました！おめでとうございます!!

コーエーテクモゲームス ゆとろぐブランド プロデューサー 中臺重人

「コンプティーク」
「ドリマガ」／2001年5月～2006年
「ゲーマガ」／2006年5月～2012年3月
「LOGiN」
「マイコンBASICマガジン」
「ゲームマシン」
「PALETTA -THE VISUAL EXPRESS-」／2001年10月～2004年1月
「アルカディア」

「ファミ通64＋アドバンス」／2001年5月～
「ファミ通DS＋キューブ＆アドバンス」／2006年5月～
「ファミ通キューブ＋アドバンス」／2001年9月～
「ファミ通DS＋Wii」／2006年12月～2016年1月
「ファミ通WaveDVD」／2002年10月～2011年3月
「ファミ通DC」「ファミ通Xbox」／2002年1月～
「ファミ通Xbox 360」／2005年9月～2012年8月
「マジキュー・プレミアム」／2001年3月～
「マジキュー」／2004年2月～2007年6月
「ファミ通PS2」／2001年1月～
「ファミ通PLAYSTATION+」／2007年4月～
「ファミ通PSP+PS3」／2008年5月～2010年3月

週刊ファミ通

「ファミ通Connect!On」／2006年7月～
「ファミ通NetGames」／2002年4月～2004年4月
「ファミ通ブロス」
「キャラぱふぇ」／2006年12月～
「B's-LOG」／2002年3月～
「オトナファミ」／2004年11月～
「てれびげーむマガジン」／2008年11月～

2002 2003

「オンラインゲーム すごい攻略やってます。」／2004年6月～2009年4月
「CONTINUE」／2001年3月～2010年2月
「Nintendo Kids」／2001年3月～2004年5月
「Online Player」／2001年10月～2002年12月
「電撃PlayStation Girl'sStyle」／2003年12月～
「電撃Girl's Style」／2007年～
「電撃ARCADEカードゲーム」／2006年11月～
「電撃G's magazine」／2002年5月～
「電撃GBアドバンス」／2001年3月～
「電撃ゲームキューブ」／2002年1月～
「デンゲキゲームキューブ」／2004年1月～
「デンゲキニンテンドーDS」／2006年4月～
「DENGEKI GAMES」／2003年2月～2004年3月
「Vジャンプ」
「Cool-B」／2005年～
「HYPERプレイステーション2」
「Otome continue」／2010年～2011年
「ゲーム批評」
「ザ・プレイステーション2」／2001年3月～2005年1月
「DENGEKI DS Style」／2006年10月～
「DENGEKI DS&wWii Style」／2007年4月～
「DENGEKI DS&Wii」／2008年7月～
「電撃ゲームス」／2009年9月～2011年5月
「電撃PlayStation」

2000年代前半から Webメディアが台頭！

＜おもな日本のWebメディア＞
●ファミ通.com ●ファミ通App ●ファミ通App For Girls
●4Gamer.net ●電撃オンライン ●GAME Watch ●インサイド ●IGN JAPAN

「電撃OnlineGAMES」／2005年8月～2006年3月
「Nintendo DREAM」／2001年5月～
「ユーゲー」／2002年5月～
「GAME SIDE」／2006年8月～2010年8月
「電撃PS2」／2001年9月～2008年2月
「げーむじん」
「Play Online」
「ゲームエンタ!」／2006年11月～2011年

思い出のゲーム雑誌②
北口徒歩2分（本誌編集者）
サターンユーザーだったので、「SATURN FAN」などの雑誌を買っていました。当時のサターンでは、いわゆる18禁ゲームも発売されており、となるとそういうゲームの記事もあったわけで、当時中学生だったワタクシは……。フォ――――！

2013

2015

『ぴこぷり』／2012年9月～

『月刊ファミ通コネクト！オン』／2011年1月～2015年7月

『エンタミクス』／2014年3月～

『ファミ通GREE』／2011年9月～2013年7月

『ファミ通Mobage』／2011年4月～2013年8月

『ファミ通App』／2011年12月～

『電撃ARCADEゲーム』／2010年2月～

『デンゲキニンテンドー for KIDS』／2012年5月～

『電撃Nintendo』／2013年6月～

『電撃ゲームアプリ』／2011年12月～2014年4月

『デンゲキパズーカ!!』／2014年10月～2016年2月

<おもな海外のWebメディア>

- IGN
- GameSpot
- EUROGAMER
- gameinformer
- Kotaku.com

<まとめ系サイト（非メディア系）>

- はちま起稿
- オレ的ゲーム速報@刃

『アプリスタイル』／2012年12月～

『アプリFan』／2013年3月～2013年11月

『ファミマガ』

初めてのファミコン専門誌は人気のコーナーも充実！

初の専門誌として登場し、新作情報以外にもファミリーベーシックのプログラム投稿や裏技を掲載するウル技（テク）といった企画コーナーが充実。とくにウル技は、毎号ウソの裏技をひとつ掲載しクイズにしていたが、疑うことを知らない青少年は、それに騙されることもしばしば。

←『ファミマガ』の表紙。中期には、誌面の人気コーナーや攻略映像を収録したファミマガビデオも発売され、人気を集めた。

『ゲーメスト』

役立つ攻略情報も人気のアーケードゲーム専門誌

ゲーム攻略を中心とした、アーケードゲーム専門誌として誕生。シューティングゲームの敵の配置や行動パターンの解説が手書きのイラストだったが、非常に明解だった。また、全国のゲームセンターのハイスコアも掲載し、そこに載るため必死にプレイした人も少なくないはず。

←基本的に表紙はゲームキャラクターが彩っていたが、創刊号は……。読者の中では、伝説になった。

『コンプティーク』

多くのメディアミックスやエッチな袋とじで独自性を発揮

テーブルトークRPGの紹介としてスタートした『ロードス島戦記』や、麻宮騎亜のマンガ『神星記ヴァグランツ』など、さまざまな連載も人気だったゲーム＆PC誌。かつてはアダルトゲームの取り扱いもあり、エッチな企画が満載された袋とじに、心を躍らせていた読者も多かった。

←創刊号の表紙。以後、人気のキャラクターなどが表紙を飾る。ジャイアント馬場が登場したことも。

祝 創刊のころ、補助ガバスを札束のごとく集めましたがけっきょく使わずじまいで。浜村編集長の色紙もらっておけばよかった！

コーエーテクモゲームス『サージュ・コンチェルト』ディレクター 土屋 暁

思い出のゲーム雑誌③
しんのすけ（本誌編集者）

オラの思い出の1冊は『アルカディア』。当時、『ギルティギア イグゼクス』で闘劇出場を目指していたので、少しでも攻略情報を得ようと定期的に購入していた。買っては身内で回し読みして、コンボ練習とか技の振りかたを議論してたなぁ（笑）。

ゲーム雑誌の隆盛を目撃した

Interview 1

『ファミリーコンピュータMagazine』元編集長

山本直人（やまもとなおと）

PC誌でのアルバイトを経て、『ファミマガ』の創刊時に編集部に加わる。1990年ごろ、山森尚氏の後を継ぐ形で2代目編集長に就任した。現在は株式会社アンビットに在籍し、ゲーム関連の書籍や攻略本の出版に携わっている。（文中は**山本**）

日本初のファミコン専門誌『ファミマガ』が創刊されるまで

――『ファミマガ』が創刊されることになった経緯を教えてください。

山本　徳間書店のPCゲーム誌『テクノポリス』で家庭用ゲームの特集を掲載したのがきっかけです。そのとき、いろいろ家庭用ゲームを遊んでみて、ファミコンがおもしろいかなと。そこで、まずは増刊号として企画を出したのですが、月刊誌で作れるんじゃないかという話になり、本格的に雑誌を立ち上げることになったというわけです。

――山本さんは、どういった経緯で『ファミマガ』に関わることになったのですか？

山本　当時、私はPC誌でアルバイトをしていましたが、あのころ、ファミコンのゲームはアーケードからの移植ものが多く、知識がある人間が記事を書いたほうがいいだろうということで、アーケードゲームをよく遊んでいた私が異動することになりました。

――『ファミマガ』は業界初のゲーム専門誌でしたが、右開きの縦書きだったのは『ファミマガ』くらいでしたよね。何か、そうしようと思った理由はあったのですか？

山本　『Beep』のマネをしたんです（笑）。

――そうなんですか（笑）。

山本　そうです（笑）。あまり深い意味はなくて。でも、売れているもののマネをするというのは、モノ作りでは大事ですから。

――なるほど。ファミ通にとっての『ファミマガ』は、カタログ誌としていいお手本であり、教本のような存在だったと聞いています。当時は、そのような編集方針のもとで『ファミマガ』を作られていたのですか？

山本　基本的にはそうですね。ゲームの紹介と攻略をしっかりやるという形で、ファミ通さんのような企画記事はあまりありませんでした。それでも、僕が編集長のときは、マンガの連載などはやっていました。ただ、それもゲーム紹介記事の一環という形でしたね。

――裏技の中にひとつだけウソが紛れ込んでいる"ウソ技"は、企画ものでしたよね。

山本　ウソ技は新年号の懸賞ネタとして考えました。お酒の席の悪乗りでウソ技の話が出て、おもしろいからやろうと。それで、仲がよかったデービーソフトさんにお願いして、『フラッピー』でセレクトボタンを押すと花がボンと出て、パスワード入力画面に移行する、というプログラムを組んでもらいました。

――それはすごいですね。

山本　ただ、それは初期の話ですね。早い段階で、ゲームの画面写真を加工して載せるようになりました。たとえば、『グラディウス』のオプションが増えるというウソ技は、オプションの画像をコピー＆ペーストで貼りつけただけでしたし。

――ウソ技の画像は作り込まれていたので、私も騙されました（笑）。『ファミマガ』は販売部数をどんどん増やし、100万部の雑誌として名を馳せていましたよね。ファミコン誌の王者として独走していたわけですが、編集部では、競合誌をどのように見ていましたか？

山本　正直、あまりに気にしていなかったです。というのも、ほかの雑誌の編集長はほとんどが知り合いで、それぞれの個性を知っていました。みんなやりかたが違うので、ケンカのしようがないというか。それに、当時の発売周期が、『ファミマガ』が第1週と第3週、ファミ通と『マル勝』が第2週と第4週というようにずれていましたので、情報の取り合いが起こりづらかった。そもそも、発売されるゲームの本数も多かったので、取り合いになるということ自体、なかったんです。

――その後、ファミ通が週刊誌になって情報戦が始まると思いますが、ファミ通が週刊化すると聞いてどのように思いましたか？

山本　「浜村さん、やりやがったな」と（笑）。じつは、僕と上司、小島さん（ファミ通初代編集長の小島文隆氏）と塩崎さん（ファミ通2代目編集長の塩崎剛三氏）を交えて、赤坂プリンスホテルで話す機会があったんです。当時は、『ファミマガ』の隔週刊化から半年くらい経っていて、1冊あたりの販売部数が50万部から60万部という時代でした。そうすると、営業からは「週刊化してよ」と突き上げがくるのですが、週刊化すれば編集部が疲弊するのが目に見えてわかっていた。だから4人で集まって、「お互い、週刊化はやめようね」と確認して（笑）。

――紳士協定を結んだわけですね。

山本　そうですね。当時のファミマガ編集部では、"週刊化はしません"と小島さんが書いた紙を額に入れて飾っていました。だから、「浜村さん、やりやがったな」なんです（笑）。

――なるほど（笑）。山本さんはいまもゲームの書籍に携わられていますが、これからのゲームメディアには何が必要だと思いますか？

山本　ゲームを楽しむ子どもが増えるように、入り口を作ってあげることが重要でしょうね。たとえば『Minecraft』が流行っても、メディアが取り上げるまでに時間がかかりました。子どもは、ネットではなく本から情報を得る子もまだまだ多いので、そういったところを押さえていくのが大事だと思います。

「浜村さん、やりやがったなと思いました（笑）」

コーエーテクモゲームス『アトリエ』シリーズ ディレクター　**岡村佳人**

思い出のゲーム雑誌④
鈴木明秀（ライター）
やっぱり『Beep』でしょう。ほぼ毎号のように掲載されたセガ特集に、当時は少数派だったセガユーザーは大いに勇気づけられ、いろいろな意味で多感な青年期の人格形成に影響を与えてくれた。ありがとう、そして愛を込めてコノヤロウ。

元編集長が語る

『ファミリーコンピュータMagazine』(以下、『ファミマガ』)の元編集長と、週刊ファミ通の元編集長のふたりにインタビュー。当時の知られざるエピソードがバンバン飛び出す!?

Interview 2

週刊ファミ通
元編集長

浜村弘一(はまむらひろかず)

大学卒業後、アスキー(当時)に入社。1986年のファミコン通信の創刊から携わっており、1992年から2002年にかけて、ファミ通の編集長を担当。現在は、カドカワ株式会社取締役およびファミ通グループの代表を務める。(文中は浜村)

70万部を印刷して50万部以上が売れ残り!

――今回はファミ通の大先輩として、浜村さんに、昔のお話をうかがいたいと思います。

浜村 わかりました。なんでも聞いて(笑)。

――ありがとうございます(笑)。 ではまず、創刊時のことから教えていただけますか?

浜村 "ファミコン通信"は、『LOGiN』のいちコーナーとして始まって、それが人気になり、雑誌として独立したのが始まり。 当時ナンバーワン誌だった『ファミマガ』を始め、『ファミコン必勝本』、『マル勝ファミコン』などいくつもの雑誌があって、最後発だったんだ。だから、ゲームファンの注目を引くために、 ほかとは違うことをやろうと思っていた。当時、『ヤングジャンプ』で表紙を描いていた松下進(まつしたすすむ)先生に表紙をお願いしたのも、それが理由だったし、テレビCMも打ったんだよ。

――創刊当時の評判はいかがでしたか?

浜村 最初は苦戦したね。たとえば創刊号は、70万部も刷ったんだけど、驚くことに2割しか売れなかった。

――考えたくないほど恐ろしい数字ですね……。

浜村 これで、 億単位の借金を作っちゃったんだよ(苦笑)。その借金を返すのに、2年くらいかかったね。

――よく70万部も刷ったな、という気もしますが、その後のファミ通の歴史で大きな出来事と言えば、何より1991年の週刊化ですか?

浜村 当時はいろいろなゲーム機が発売されて、機種ごとに隔週や月刊の専門誌がどんどん創刊されていった。 でも、 ゲームファンの中には複数のゲーム機を持っている人も多くて、そうなると、 ひとつの雑誌にいろいろなゲーム機の情報が載っていたほうがいいということになる。ただ、そうやって情報を増やしていった結果、本が分厚くなりすぎちゃってね。であれば、本の刊行ペースを上げるしかなくて、隔週だったものを週刊化することにしたというわけ。それと、週刊化には、『ファミマガ』に追いつき、 追い越すための施策のひとつ、という側面もあったね。

――週刊化の決定を受けて、当時の編集部員たちの反応はいかがでしたか?

浜村 みんな大反対だったね。ただ、それでもやらなきゃいけないということで、最初は増刊号を出して、1ヵ月で3号出す、というペースで作業に慣れていくことにした。 でも、ペースが変則的すぎて、身体と頭がついていかなかった。 だから半年が経ったころ、当時の編集長から「週刊化はやめようか」という話が出たんだよ。 そのときは荒れに荒れたね。居酒屋で「ふざけるな!」と怒号が飛んだ。

――目指していた週刊化を「やめちゃおう」と言えるのも、ファミ通らしいですね(笑)。

浜村 そこでやめなくてよかった(笑)。 ちなみに、その後、週刊にしても情報が載せきれないから、週2回刊にしようかと言っていた時期もあったんだよ。火曜と金曜に出そうって。

――現場のスタッフとしては、いま週2回刊になっていなくてよかったです(笑)。 ファミ通の転機ということでは、 雑誌名をファミコン通信からファミ通に改めたことも大きかったのではないでしょうか?

浜村 そうだね。 プレイステーションが発売される前の年に、坂口(さかぐち)さん(『ファイナルファンタジー』(以下、『FF』)シリーズの生みの親の坂口博信(さかぐちひろのぶ)氏)に、『FFⅦ』のデモを見せてもらったんだけど、「これは時代が変わるな」と思うと同時に、"ファミコン通信"のままではいられないと感じた。 それでどんな誌名にしようか悩んでいたんだけど、当時から略称で"ファミ通"と呼んでくださっていた方が多かったので、それをそのまま誌名にしたんだ。

――誌名変更は1995年のことですから、もう20年以上が経ちますね。当時は誌名とともに、ロゴも一新されました。

浜村 ロゴのデザインは難航したんだよ。 複数のデザイン会社に発注していたんだけど、なかなかいいものが上がってこなくて。 それでも締切は迫っているし、 弱ったなと頭を抱えてたら、深夜にファックスが届いて。そこに、いまのファミ通ロゴのもとになったデザインが描かれていたの。

――それは、どなたが描かれたのですか?

浜村 じつは、松下(まつした)先生なんだよ。発注などはしていなかったんだけど、「こんなの、どうかな?」と厚意で描いてくださって、それがあまりにしっくり来て、「これだ!」と。"通"の文字が潜水艦に見えてカッコいいとか、練り込まれていて、うれしかったね。

――いまのロゴに、そんな秘密があったのですね。最後になりますが、今後のゲームメディアをどのようにお考えですか?

浜村 いまは、動画やSNSなど、いろいろな手段でゲームの情報を知る人がいるよね。 だから、いまの編集者は全部やったほうがいい。どこにでもファミ通が情報を届けますという状況を作ることが、 ボクたちの使命だと思います。 メーカーさんからお預かりしたコンテンツを、愛情を持って伝えるファミ通の姿勢は、ずっと受け継がれていると思うので、 今後もそこはがんばってほしいね。

「いまのゲームメディアは"全部やる"ことが重要」

祝 しあわせのかたちのおまえが大好きです。そういう子どもがまたゲーム屋になるよう、つぎの30年もよろしくです!
エイリム 代表取締役社長 高橋英士

思い出のゲーム雑誌⑤ ソムタム田井
ゲームのマンガ作品を目当てに『ファミマガ』を買っていた私。『ロマンシング サ・ガ2』では、たった4代でラスボスを倒したり、『ストリートファイターⅡ』ではゲームに先駆けて剛拳が登場したりと、いまでも鮮明に記憶に残っています。

祝 ファミ通30周年おめでとうございます。これからもゲーム業界のいまと将来のワクワクをゲームファンに伝え続けてください。
ソニー・インタラクティブエンタテインメント ワールドワイド・スタジオ プレジデント 吉田修平

総力特集

Weekly ファミ通 30th Anniversary 2016

ファミ通読者が思い出の

1986～2016 30年間のナンバーワンは!?

ルール

- 1986～2016年に発売された下の家庭用ゲーム機から、思い出に残る1本をそれぞれ選択する。1本が浮かばない場合は記入しないでオーケー。
- 下に名前のないゲーム機は、"その他"に該当する。ただし、今回の特集には、PC、アーケード、スマートフォンなどは含まれない。

ファミリーコンピュータ（ディスクシステム含む）
FC 1983年7月15日発売

スーパーファミコン（サテラビュー含む）
SFC 1990年11月21日発売

ドリームキャスト
DC 1998年11月27日発売

PCエンジン（SG、CD-ROM²、スーパーCD-ROM²含む）
PCE 1987年10月30日発売

セガサターン
SS 1994年11月22日発売

プレイステーション2
PS2 2000年3月4日発売

メガドライブ（メガCD、スーパー32X含む）
MD 1988年10月29日発売

プレイステーション（ポケットステーション含む）
PS 1994年12月3日発売

ゲームボーイアドバンス
GBA 2001年3月21日発売

ゲームボーイ（ゲームボーイカラー含む）
GB 1989年4月21日発売

ニンテンドウ 64（64DD含む）
N64 1996年6月23日発売

ニンテンドー ゲームキューブ
GC 2001年9月14日発売

選ぶ ゲームランキング

ファミ通が創刊された1986年からの30年。新たな家庭用ゲーム機がつぎつぎと登場し、それに合わせて最新の技術を使ったゲームも数多く発売されてきた。しかし、いかに最新のゲームが発売されようと、その時代ごとに生まれる名作は、ユーザーの心に強く刻まれる。ならば、それぞれが思い浮かべるハードごとの“思い出の1本”は何なのか。ファミ通30周年記念として3週連続で掲載してきた、“ファミ通スタッフが選ぶ思い出の1本”に続き、今回は読者が選ぶ思い出の1本を、ハード別のランキングにして掲載。ユーザーの心をとらえた、各ハードの1本に迫る！

※アンケートはファミ通.comで5月13日～5月19日23時59分まで実施。
有効回答数2921票

Xbox

Xbox　2002年2月22日発売

プレイステーション3

PS3　2006年11月11日発売

Wii U

Wii U　2012年12月8日発売

ニンテンドーDS

（ニンテンドーDSi含む）

DS　2004年12月2日発売

Wii

Wii　2006年12月2日発売

プレイステーション4

PS4　2014年2月22日発売

プレイステーション・ポータブル

PSP　2004年12月12日発売

ニンテンドー3DS

（Newニンテンドー3DS含む）

3DS　2011年2月26日発売

Xbox One

XB One　2014年9月4日発売

Xbox 360

XB360　2005年12月10日発売

プレイステーション Vita

Vita　2011年12月17日発売

その他

3DO、ネオジオ、
ゲームギア、
ネオジオポケット、
ワンダースワン、など

30周年おめでとうございます！　町内会が大好きです！　あとカジュアルフードコーナーいつも参考にしてます！

ソニー・インタラクティブエンタテインメント
JAPANスタジオ クリエイティブディレクター
外山圭一郎

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本
ファミリーコンピュータ編

ファミコンから生まれた、「スーパーマリオ」シリーズと「ドラゴンクエスト」シリーズがランキングの上位を占めた。若い読者も含めて、ほとんどのタイトルで「初めてプレイした」ゲームという思い出がとても多かったのが特徴だ。

1位 552票 スーパーマリオブラザーズ

任天堂／1985年9月13日発売

「すべてはマリオから始まった」といった、ゲームの原体験として挙げる読者が圧倒的に多かった。いまでもプレイしているという感想も多く、まさに不朽の名作だ。

●キノコを取ったら大きくなるマリオを初めて見た衝撃は、いまも忘れられない！（30代／男性） ●いま考えると、ヒゲの親父がなぜ国民的キャラクターになったのか、謎です（笑）（40代／男性） ●友だちとケンカしてしまった日に、8面をクリアーできたのがいい思い出（40代／女性） ●大晦日の家の大掃除のとき、隠れてプレイして最終ステージをクリアーしたけど、その喜びを言うことができませんでした！（40代／女性） ●突然現れた冒険に、みんなで夢中になりました（30代／男性） ●初めてやったゲームで、父親と遊んだこともいい思い出です（10代／男性）

2位 528票 ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…

スクウェア・エニックス／1988年2月10日発売

●当時、友だちに負けないように夜中にこっそり起きて、レベル上げをした（40代／男性） ●"そして伝説へ…"の意味を知った衝撃は忘れない（30代／男性） ●仲間キャラクターに友人の名前をつけて遊んでいました（20代／女性）

3位 279票 スーパーマリオブラザーズ3

任天堂／1988年10月23日発売

●初めて遊んだ『マリオ』でした。単純ながら熱中できるゲームというものに驚愕しました！（20代／男性） ●『3』で『マリオ』シリーズの世界観が一気に広がりました（30代／男性） ●クリアーできなかったが、何回も遊んでいた（30代／男性）

4位 228票 ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち

スクウェア・エニックス／1990年2月11日発売

5位 186票 ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々

スクウェア・エニックス／1987年1月26日発売

6位 120票 ゼルダの伝説

任天堂／1986年2月21日発売

7位 108票 マリオブラザーズ

任天堂／1983年9月9日発売

8位 72票 MOTHER

任天堂／1989年7月27日発売

9位 69票 ファイナルファンタジーⅢ

スクウェア・エニックス／1990年4月27日発売

10位 60票 星のカービィ 夢の泉の物語

任天堂／1993年3月23日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド』クリアーに、14年かかった（30代／男性） ●『ギャラガ』小さいころファミコンを持っていなくて、友だちの家にプレイしに行った（30代／男性） ●『ゼビウス』ゲームに興味のない親までハマッてた（40代／男性） ●『信長の野望 戦国群雄伝』歴史好きになるほど、自分の人生に大きな影響を与えた（30代／男性） ●『太陽の神殿 アステカⅡ』好きすぎて、マヤ文明の遺跡を覚えた！（30代／男性） ●『メトロイド』 無音がBGMになる、ということに気づき感動した（30代／男性）

30周年！ 弊社より長い！ 忙しくない時期にはいつも独自取材記事・コラム・マンガ・町内会を愛読しております。
ソニー・インタラクティブエンタテインメント JAPANスタジオ ローカライズプロデューサー 石立大介

©1985 Nintendo ©1988 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©1988 Nintendo ©1990 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©1987 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 PCエンジン編

PCエンジンは、CD-ROMを活かした大容量のボリュームや、ボイス再生などへの驚きの感想が多数寄せられた。『天外魔境Ⅱ 卍MARU』のアニメーションやボイス、『イース』シリーズの高品質な音楽が心をつかんだようだ。

「この作品を遊ぶために本体を買った！」という意見が目立った。また、声優によるボイスや、久石譲氏のBGMなど、豪華な内容にゲームの歴史を変えたという意見も。

1位 天外魔境Ⅱ 卍(マンジ)MARU

432票

KONAMI／1992年3月26日発売

●RPGとして完璧な完成度を誇るのに、毒もあって最高！（20代／男性）●あのボリュームでも飽きなかったし、声が出るのは本当に衝撃だった（40代／男性）●音楽、演出、声、ボリュームと、ゲームの新時代を感じた衝撃作でした！（30代／男性）●キャラクターたちがしゃべるだけで、驚いた（30代／男性）●とにかくボリュームがハンパじゃなかった。ムービーが流れたり、声が出るキャラクターも当時は斬新でした（30代／男性）●発売してから1年ほど経ってからの購入となってしまったのですが、買った当時のうれしさはいまだに忘れられません（30代／男性）

2位 R-TYPE Ⅰ

249票

KONAMI／1988年3月25日発売

●移植度の高さに、PCエンジンのパワーを見せつけられた！（40代／男性）●家庭用ゲーム機とは思えないグラフィックのキレイさが、印象に残っています（40代／男性）●色鮮やかに描かれた画面を初めてみた衝撃がヤバイ（40代／男性）

3位 イースⅠ・Ⅱ

168票

KONAMI／1989年12月21日発売

●CD-ROMが可能にしたボイスの演出や、BGMに感動！（30代／男性）●ひとつの作品として完成度が高く、音楽や映像も、作品をより盛り上げてくれました（40代／男性）●『イース』の移植作品の中でも最高峰（40代／男性）

4位 ときめきメモリアル

126票

KONAMI
1994年5月27日発売

5位 邪聖剣ネクロマンサー

108票

KONAMI
1988年1月22日発売

6位 イースⅢ WANDERERS FROM Ys

90票

KONAMI／1991年3月22日発売

7位 PC原人

72票

KONAMI／1989年12月15日発売

8位 ビックリマンワールド

49票

KONAMI／1987年10月30日発売

9位 スナッチャー

48票

KONAMI／1992年10月23日発売

10位 銀河お嬢様伝説ユナ

44票

KONAMI／1992年10月23日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『超兄貴』狂気に満ち溢れた筋肉設定は唯一無二。難しいけど、音楽が本当にステキ（30代／女性）●『セロヨンチャンプ2』レースゲームなのに、本格RPGが遊べることに驚いた……（30代／男性）●『ボンバーマン』初の多人数対戦にアツくなった！（30代／男性）

●『ダンジョンエクスプローラー』4人プレイで、友だちとワイワイしながら冒険をした体験は、いまでも忘れられない！（30代／男性）●『妖怪道中記』妖怪の敵やステージのデザインなどが、子どもだったので気持ち悪かったが、逆にそれが新鮮だった（30代／男性）

©Konami Digital Entertainment ©RED
©Konami Digital Entertainment ©LICENSED FROM IREM CORP 『R-TYPE』はアイレムソフトウェアエンジニアリングの登録商標です。
©Konami Digital Entertainment ©Nihon Falcom Corporation ©Konami Digital Entertainment ©Konami Digital Entertainment
©extreme ©Konami Digital Entertainment

祝 30周年……人生でこれほど長く読み続けている週刊誌はありません。これからもよろしくお願いします。
ソニー・インタラクティブエンタテインメント JAPANスタジオ プロデューサー 山際眞晃

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 メガドライブ編

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』や『ぷよぷよ』など、いまも続く人気シリーズに投票が集まった。メガドライブタイトルだけでなく、メガドライブというハードそのものへのファンが多く、熱い思いを語る意見も多数寄せられた。

1位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

371票

セガゲームス／1991年7月26日発売

メガドライブの性能を活かした超高速アクションに度胆を抜かれたプレイヤーが多数。そのスピード感に魅了されたという意見が多く集まり、堂々の1位を飾った。

●スピード感がハンパなかった!! プレイしている最中に目が回ってしまったことを覚えています（30代／男性） ●当時、ほかの作品ではあまりなかったスピード感が、この作品は突出していました（30代／男性） ●ドリカムの中村正人さんが作曲した、ポップなBGMもすばらしかった。“UFOキャッチャー”でも流れるので、耳にしたことがある人も多かったのでは?（30代／男性） ●本体の発売と同時に購入。あまりに速いゲームスピードにハードのポテンシャルを感じつつ、「これからのゲームはどうなるんだ!?」と、ゲームの未来を感じました（40代／男性）

2位 シャイニング・フォース ～神々の遺産～

201票

セガゲームス／1992年3月20日発売

●転職システムや隠れキャラクターのワクワク感など、ド真ん中を行く王道ストーリーが大好きでした（30代／男性） ●メガドライブは買う予定じゃなかったのに、このゲームのために購入を決意した。いまではいい思い出（40代／男性）

3位 ぷよぷよ

168票

セガゲームス／1992年12月18日発売

●みんなで集まってずっと対戦。夢の中で『ぷよぷよ』の対戦をしていたほど!（30代／男性） ●誕生日プレゼントで買ってもらった。当時は『ぷよぷよ』を知る友人は少なかったですが、ずっとプレイしていました。（30代／男性）

4位 ベア・ナックル 怒りの鉄拳

123票

セガゲームス
1991年8月2日発売

5位 ガンスターヒーローズ

105票

セガゲームス
1993年9月10日発売

6位 大魔界村

93票

セガゲームス／1989年8月3日発売

7位 ランドストーカー ～皇帝の財宝～

84票

セガゲームス／1992年10月30日発売

8位 レッスルボール

75票

バンダイナムコエンターテインメント／1991年2月8日発売

9位 獣王記

57票

セガゲームス／1988年11月19日発売

10位 アウトラン

45票

セガゲームス／1991年8月9日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー』マイケルが踊ったり、ロボットに変形したり、無茶苦茶なゲームを出せたことに拍手!（30代／女性） ●『F1サーカスMD』本物のF1とはぜんぜん違うけれども、とにかくスピード感がバツグンで爽快でした（40代／男性）

●『ナイトトラップ』実写に介入するライブ感や、いたずらを仕掛けるようなハラハラ感は唯一無二の存在（30代／男性） ●『うる星やつら ーディア マイ フレンズー』このタイトルを遊ぶためだけに、メガドライブからメガCDまで一式を揃えました（40代／男性）

創刊号からいち読者として読み始め、その後編集者として本誌の制作に携わり、そしてゲーム制作者として現在もお世話になっている、本誌とともにゆんできた30年。感慨深くて伝えたいことはたくさんあるけど、とりあえずは「ファミ通おめでとう!」

ソニー・インタラクティブエンタテインメント JAPANスタジオ ローカライズプロデューサー 安次嶺クリス

"MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER" video game program developed by Sega Enterprises, Ltd. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER" video game audio / visual display ©1989 TRIUMPH INTERNATIONAL, Inc. All rights reserved. "MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER" video game program codes ©1990 Sega Enterprises,Ltd.All rights reserved. This game is based on the motion picture "MOONWALKER" ©1988 Ultimate productions. ©SEGA MUSIC©YUZO KOSHIRO ©McDonald's Corp. ©SEGA ©DIGITAL PICTURES

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ゲームボーイ編

携帯ゲーム機という新たな道を開拓したゲームボーイは、『ポケットモンスター 赤・緑』に多くの投票が集まった。さらに、『ポケットモンスター 金・銀』も支持され、同じシリーズの中で世代が分かれているのが印象深い結果に。

1位 ポケットモンスター 赤・緑

1176票

ポケモン／1996年2月27日発売

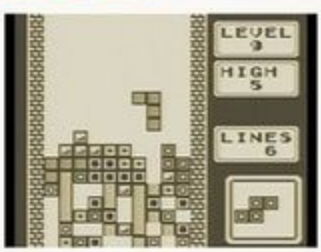
とにかくハマったという感想が多く寄せられた、『ポケモン』ゲームの原点。のちに発売された『ポケモン青』への投票も多く、10位には『ポケモン ピカチュウ』がランクイン。

●私の人生を変えた作品。20年経ったいまでも色褪せない、ステキな作品だと思います！（30代／女性） ●上司に「買ってこい」と命令された唯一のゲームソフト（30代／男性） ●30回くらいクリアーしたゲームは後にも先にもこれだけです（30代／男性） ●通信対戦や、ポケモンのトレードが斬新に感じた。熱中しすぎて親にゲームソフトを取り上げられたのも、いまではいい思い出（30代／男性） ●バトル、育成、収集の要素すべてが揃った最高のゲーム。これほどハマったゲームはない（30代／男性） ●あまりにも思い出深すぎて、書ききれない！（20代／男性）

2位 テトリス

405票

任天堂／1989年6月14日発売



●ロシア民謡風のBGMが印象的でした。（30代／男性） ●やりすぎて、壁や建物がテトリスのブロックに見えた（40代／女性） ●親が兄弟喧嘩しないように、それぞれに本体とソフトを買ってくれた。兄と対戦していました（30代／男性）

3位 ポケットモンスター 金・銀

273票

ポケモン／1999年11月21日発売

●初めて手を出した『ポケットモンスター』です。ルギア大好き（20代／女性） ●誕生日に本体とセットで買ってもらった。小学生だったので、朝はプレイ禁止だった。なので、朝しか出ないポケモンは捕まえられなかった……（20代／女性）

4位 魔界塔士Sa・Ga

243票

スクウェア・エニックス
1989年12月15日発売

5位 Sa・Ga2 秘宝伝説

216票

スクウェア・エニックス
1990年12月14日発売

6位 ゼルダの伝説 夢をみる島

189票

任天堂／1993年6月6日発売

7位 ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～

171票

スクウェア・エニックス／1998年9月25日発売

8位 聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝

165票

スクウェア・エニックス／1991年6月28日発売

9位 スーパーマリオランド

141票

任天堂／1989年4月21日発売

10位 ポケットモンスター ピカチュウ

123票

ポケモン／1998年9月12日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『レッドアリーマー 魔界村外伝』魔界村でさんざん苦しめられた赤い敵を操れるので、大好きになった（30代／男性） ●『ネメシス2』ゲームボーイとは思えないようなクオリティーのグラフィックと、高い難度に驚いた思い出が……！（20代／男性） ●『トレード&バトル カードヒーロー』不朽の名作！何回もクリアーしましたが、いまでもプレイしています（20代／男性） ●『メトロイド2』目的を持ってゲームをやり込んだのは、このタイトルが初めて。すべては、サムスの水着姿を見る、ただそれだけのために！（30代／男性）

祝 あの『べーっし君』の表紙からもう30年！ 創刊から変わらぬマジとバカの激情が詰まったスタイルで今後も突っ走ってください！
ソニー・インタラクティブエンタテインメント JAPANスタジオ シニアプロデューサー 長井伸樹

©2016 Pokémon.©1995-2016 Nintendo/Creatures inc. /GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 ※『ポケットモンスター 赤・緑』の画面写真はバーチャルコンソール版のものです。©1989 Nintendo ©1989 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©1990 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.『レッドアリーマー』は株式会社カプコンの登録商標です。 ©2000 Nintendo

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本
スーパーファミコン編

スーパーファミコン編では、ファミコンから引き続き「マリオ」が1位を獲得！ また、「ファイナルファンタジー」シリーズが数多くランクインした。ほかにも、RPG系のタイトルにたくさん票数が集まっているのが特徴的だ。

1位 445票 スーパーマリオワールド

任天堂／1990年11月21日発売

『スーパーマリオブラザーズ』と同様に、"初めてプレイしたゲーム"という感想が多かった。本体と同時発売だったため、スーパーファミコン自体の感想も多かった。

●幼なじみや兄と試行錯誤しながら進めて、楽しかった思い出しかありません（20代／女性） ●人生初のゲーム体験は、この「マリオ」でした（20代／男性） ●ヨッシーが加わると、軽快になるBGMが楽しかったです（30代／男性） ●近所のお兄さんの家で遊ばせてもらった思い出があります。当時はまだスーパーファミコンが高くて、なかなか親に購入してもらえませんでした（30代／男性） ●スーパーファミコンで最初に遊んだゲームでした。とにかく触っているだけで楽しかったのを覚えています（20代／男性） ●攻略本に頼らずクリアーした！（30代／男性）

2位 267票 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

スクウェア・エニックス／1992年9月27日発売

●"あの選択"には真剣に悩まされた。いま遊んでも、当時と同じように真剣に悩む!!（30代／男性） ●モンスターを仲間にしたり、人生最大の選択を迫られる、心に残る作品（40代／男性） ●これほど悩んだ2択はない（30代／男性）

3位 216票 ファイナルファンタジーV

スクウェア・エニックス／1992年12月6日発売

●飛空艇に乗ったときの感動がすごかった（30代／男性） ●初めて自分で購入し、やり込んだのがこの「FF」でした（30代／男性） ●町のピアノを探すのが楽しかった。あと、敵なのにおもしろいギルガメッシュも好き（40代／女性）

4位 201票 ストリートファイターII

カプコン
1992年6月10日発売

5位 192票 ファイナルファンタジーVI

スクウェア・エニックス
1994年4月2日発売

6位 168票 ファイナルファンタジーIV

スクウェア・エニックス／1991年7月19日発売

7位 165票 スーパーマリオRPG

任天堂／1996年3月9日 発売

8位 159票 星のカービィ スーパーデラックス

任天堂／1996年3月21日発売

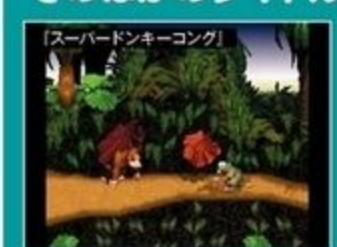
9位 158票 クロノ・トリガー

スクウェア・エニックス／1995年3月11日発売

10位 144票 タクティクスオウガ

スクウェア・エニックス／1995年10月6日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由



●「スーパードンキーコング」祖父に買ってもらった思い出のソフト。小学生当時はクリアーできませんでした……（20代／男性） ●「フロントミッション」前情報なく買ってみたら、おもしろくてびっくり。ヴァンツァーは男のハートを、鷲づかみ！（40代／男性） ●「ロマンシング サ・ガ」選択によってストーリーの展開が大きく変わり、仲間になるキャラクターもプレイヤー次第と、どこまでも自由で壮大なRPGでした（30代／男性） ●「かまいたちの夜」テレビゲームで初めて、本物の"恐怖"を感じました（30代／男性）

©1990 Nintendo ©1992 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SPIKE CHUNSOFT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©1992 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©CAPCOM U.S.A., INC. 1992, ALL RIGHTS RESERVED ©1994 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©1994 Nintendo ©1992 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 セガサターン編

3D時代の先陣を切って発売されたセガサターン。3D対戦格闘ゲームの金字塔『バーチャファイター』シリーズや、テレビアニメ風の演出が魅力の『サクラ大戦』シリーズに投票が集まり、上位を独占するという圧倒的な結果に！

1位 サクラ大戦 361票

セガゲームス／1996年9月27日発売

帝国華撃団などの、キャラクターへの思い入れを書いた意見が多く寄せられた。また、オープニング曲『檄！帝国華撃団』を始め、演出に関する思い出が多いのも特徴。

●単なる恋愛ゲームではなく、バトル要素やストーリーがしっかり作られた作品。作中のムービーシーンも綺麗でしたし、オープニングは一生忘れません（30代／男性） ●アニメ風の演出、ストーリー、キャラクター、すべてが最高でした（40代／男性） ●『檄！帝国華撃団』は、いまでもたまに頭の中でぐるぐる流れています（20代／男性） ●このゲームを遊ぶためだけに、セガサターンを購入しました！ 広井王子さんと田中公平さんのタックもすごかった（30代／男性） ●親戚のお兄ちゃんが貸してくれて、ハマりすぎて最終的には譲ってもらいました（30代／男性）

2位 バーチャファイター2 252票

セガゲームス／1995年12月1日発売

●自宅がゲームセンターに！ ひたすらやり込みました（30代／男性） ●3D時代の到来を感じた（40代／男性） ●ゲーセンにあるものと、ほぼそのままだった（40代／男性） ●初めての3D対戦格闘ゲーム体験！（40代／男性）

3位 バーチャファイター 203票

セガゲームス／1994年11月22日発売

●ポリゴンを初めて知った衝撃。まさかその後のゲームがポリゴンだらけになるとは！（30代／男性） ●ポリゴンのキャラクターが、限りなく人に近い動きで操作できるという衝撃（40代／女性） ●ひたすら対戦しました（40代／男性）

4位 147票 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

セガゲームス／1998年4月4日発売

5位 129票 デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス
1997年11月13日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『電脳戦機バーチャロン』対戦ゲームに、新たなジャンルができたと思いました。バーチャロイドもカッコよかったですね！（30代／男性） ●『野々村病院の人々』まさか家庭用のゲームハードで、女の子の○○○○が拝める時代が来るとは……（30代／男性） ●『Jリーグ

プロサッカークラブをつくろう！』自分の住む街に、憧れの選手が来て、憧れのスタジアムで試合をするという夢のような物語を見せてくれました（30代／男性） ●『サターンボンバーマン ファイト!!』ほかにはない、独創的なボンバーマンだったと思う（30代／男性）

6位 グランディア 105票

ゲームアーツ／1997年12月18日発売

7位 NiGHTS 93票

セガゲームス／1996年7月5日発売

8位 機動戦士ガンダム ギレンの野望 78票

バンダイナムコエンターテインメント／1998年4月9日発売

9位 ガーディアン ヒーローズ 72票

セガゲームス／1996年1月26日発売

10位 スーパーロボット大戦F 60票

バンダイナムコエンターテインメント／1997年9月25日発売

©SEGA ©RED ©SEGA ©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©SEGA CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME ©SEGA

祝 ファミ通30周年おめでとうございます！ これからも『みんなのGOLF』シリーズをひとつよろしくお願いいたします！ クラップハンズ 代表取締役社長 村守将志

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション編

『ファイナルファンタジー』シリーズなど、スクウェア(当時)のRPGが多数ランクイン。そのほか、『バイオハザード』や『メタルギア ソリッド』など、3Dグラフィックを活かして人気シリーズになった作品への思い出が寄せられた。

1位 ファイナルファンタジーVII

843票

スクウェア・エニックス／1997年1月31日発売

フル3Dのグラフィックやムービーに対する意見が多数寄せられた。また、ストーリーを深く理解するため、何回もプレイしたという、本作ならではの意見も多かった。

●いままでのRPGを別次元のゲームに変えたスゴいグラフィックだったし、キャラクターもカッコよかったです(30代／男性) ●いったい何回クリアーし、何時間プレイしたことか！ クラウドやエアリスが、いまでも鮮明に当時のポリゴン姿で思い出されます(40代／男性) ●3DCGのムービーパートには驚かされた。ここで、ゲームの歴史にひとつの革命が起きたと思う(30代／男性) ●当時は物語が難しくて理解できなかったけど、ムービーシーンにやられた！(30代／男性) ●いままでやったゲームでいちばん思い入れがある。クリアー回数は3ケタ！(30代／男性)

2位 バイオハザード

381票

カプコン／1996年3月22日発売

●友人が遊んでいるところを見ているだけでおもしろくて、シリーズにもハマりました！(20代／女性) ●怖がりの友だちから「本体とソフトを貸すから、クリアーして話を聞かせて」と頼み込まれたのを覚えています(笑)(40代／男性)

3位 ファイナルファンタジーIX

341票

スクウェア・エニックス／2000年7月7日発売

●ゲームを一時期プレイしていなかった自分が、ゲームってやっぱりいいなー、と思い直すターニングポイントでした(30代／女性) ●初めての本格的RPGで、初めての「FF」体験！ これがあったからいまの私があります(20代／女性)

4位 メタルギア ソリッド

264票

KONAMI
1998年9月3日発売

5位 リッジレーサー

168票

バンダイナムコエンターテインメント
1994年12月3日発売

6位 どこでもいっしょ

147票

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／1999年7月22日発売

7位 サガ フロンティア

120票

スクウェア・エニックス／1997年7月11日発売

8位 ゼノギアス

107票

スクウェア・エニックス／1998年2月11日発売

9位 牧場物語 ハーベストムーン

81票

マーベラス／1999年12月16日発売

10位 ファイナルファンタジーVIII

54票

スクウェア・エニックス／1999年2月11日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『ペルソナ2 罪』キャラクターがすごく魅力的なのに、ストーリーはアトラスらしいダークなお話だったのが、たまらなくよかった(30代／女性) ●『クロノ・クロス』私の人生の価値観に大きく影響を与えてくれました。私にとっては唯一無二の傑作(30代／女性)

●『ポポロクロイス物語』この世界の中ですっと暮らしたい！ と本気で思ったのは、この作品だけです(20代／男性) ●『モンスターファーム』ゲームが下手でも、触っているだけで楽しいゲームがあるんです。モンスターたちとの思い出話は尽きません(30代／女性)

祝 塾帰りにファミマで、ホットチキンとコーラとファミ通を買って読む時間が人生の至福でした。お互い三十路ですね。
クリスピーズ 代表取締役 片岡陽平

©1997 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 1996, ALL RIGHTS RESERVED. ©2000 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©Konami Digital Entertainment ©ATLUS ©1996 Sony Interactive Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ニンテンドウ64編

RPGやレースゲーム、アクションなどの、バラエティー豊かなジャンルの作品がランクインしているのが大きな特徴だ。また、投票してくれた読者の方々の年齢層が、このあたりからガラリと変わっているのが印象的だった。

1位 ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ

550票

任天堂／1999年1月21日発売

夢の対決に心が躍ったというコメントが多数寄せられた。また、友だちと集まって遊んでいたという意見も多く、多人数で遊ぶおもしろさを感じた作品のようだ。

●任天堂のキャラクターが総出演して大乱闘するというのが斬新で、何度でもやり込めた！(30代／女性) ●「アイツは強いらしい」と噂になった同級生と戦ったら、本当に強かった(20代／男性) ●友だちと何時間でも対戦していられるほど、本当に夢中になりました！(20代／男性) ●ひとつのテレビ画面の中で、みんなで遊べるのが楽しかった(20代／男性) ●友だちと集まってはひたすら大乱闘をしていた思い出。残機99の対戦は本当に疲れて、死にそうな顔になっていました(20代／女性) ●任天堂キャラクターが一堂に集まるだけで、夢のよう(20代／男性)

2位 スーパーマリオ64

527票

任天堂／1996年6月23日発売

●ゲームの進化を感じ、何度も挑戦した思い出の作品です(20代／女性) ●初の3Dゲームだったので、初プレイ時にはスゴい衝撃でした(20代／男性) ●横スクロールのマリオが3D！ とにかく新鮮でおもしろかった(20代／男性)

3位 ゼルダの伝説 時のオカリナ

438票

任天堂／1998年11月21日発売

●いままでに遊んだことのない雰囲気のゲームで、ドキドキしっぱなしでした(20代／男性) ●美しいハイラルの世界を自在に動き回れることが感動でした(20代／女性) ●ボス、迷宮などを乗り越えたときの感動は格別(20代／男性)

4位 ゴールデンアイ 007

201票

任天堂
1997年8月23日発売

5位 マリオカート64

159票

任天堂
1996年12月14日発売

6位 不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！

156票

スパイク・チュンソフト／2000年9月27日発売

7位 ドンキーコング64

129票

任天堂／1999年12月10日発売

8位 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

117票

任天堂／2000年4月27日発売

9位 星のカービィ64

96票

任天堂／2000年3月24日発売

10位 ポケモンスタジアム

84票

ポケモン／1998年8月1日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「バンジョーとカズーイの大冒険」あのCMソングが耳から離れずに、いつも学校帰りに友だちと大熱唱！(20代／男性) ●「スターフォックス64」ニンテンドウ64でいちばんやり込んだ作品です。全ステージの勲章を取るのは、本当に苦労したな～……(20代／男性)

●「ワンダープロジェクトJ2」人工知能を搭載したロボットの女の子・ジョセットとの触れ合いは、心温まります(30代／男性) ●「マリオパーティー」豊富なミニゲームとスゴロクが合体した、パーティーゲームの決定版！ いま遊んでも楽しめます(20代／男性)

ファミ通30周年おめでとうございます！ 恥ずしくも私も30周年を迎えました！ 子どものころに読んだファミ通のおかげで、ゲームのお仕事をやっています！ これからも楽しいゲームをがんばって作っていきますのでよろしくお願いいたします！

バンダイナムコエンターテインメント プロデューサー 伊藤翔平

©1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc. Character©Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1996 Nintendo ©1998 Nintendo ©1998 Nintendo/RARE. Game by RARE. ©1962, 1995 Danjaq, LLC & U. A. C. All Rights Reserved.
©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc. James Bond Theme by Monty Norman. Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc. ©1996 Nintendo

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ドリームキャスト編

ユーザーからいまなお多くの支持を集める、人気のシリーズタイトルが多くランクイン。『ファンタシースター オンライン』や『あつまれ！ぐるぐる温泉』など、オンラインプレイを主軸にしたタイトルも、票を集めている。

やはりオンラインプレイに関するものや、オンライン上での思い出などが、多く寄せられた。オンラインゲームが初体験だったというユーザーも多かったようだ。

1位 241票 ファンタシースター オンライン

セガゲームス／2000年12月21日発売

●初めて本格的に遊んだオンラインゲームでした（40代／男性） ●"家庭用のオンラインゲーム"というジャンルを確立したタイトルだと思います！（30代／男性） ●このタイトルでオンラインゲームの世界を知ってしまった……！（30代／男性） ●毎晩のように夢中になって遊んでいました（30歳／男性） ●初めて体験したオンラインゲームの世界は、とても刺激的なものでした（20代／男性） ●当時は、時間を忘れるほど、ずっとログインしていました（30代／男性） ●以降の多くの作品に影響を与えた、レジェンド的タイトルだと思います！（40代／男性）

2位 211票 シェンムー 一章 横須賀

セガゲームス／1999年12月29日発売

●画面の中の箱庭とフォークリフトに、カルチャーショックを受けた（30代／男性） ●これがなかったら、いまのオープンワールドはない！（30代／男性） ●実際に生活した気分になれるのが、当時は衝撃的だった（30代／男性）

3位 210票 サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

セガゲームス／2001年3月22日発売

●いま見てもすごいオープニングムービー、ゲーム性、ストーリー、すべての完成度が高い（30代／男性） ●音楽がとにかくステキ。シナリオやキャラクターも大好きな作品です（20代／男性） ●シナリオがいい！（30代／女性）

4位 189票 ソニックアドベンチャー

セガゲームス
1998年12月23日発売

5位 144票 あつまれ！ぐるぐる温泉

セガゲームス
1999年9月23日発売

6位 117票 クレイジータクシー

セガゲームス／2000年1月27日発売

7位 72票 サクラ大戦

セガゲームス／2000年5月25日発売

8位 60票 サクラ大戦4 ～恋せよ乙女～

セガゲームス／2002年3月21日発売

9位 51票 ジェット セット ラジオ

セガゲームス／2000年6月29日発売

10位 42票 ソウルキャリバー

セガゲームス／1999年8月5日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『シーマン ～禁断のペット～』やはり、当時感じたあのインパクトは、忘れられません。強烈でした（40代／男性） ●『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』アーケード版と遜色のない移植に、当時驚愕しました。いまでもツインスティックを使ってプレイしています（30代／男性） ●『ジェット セット ラジオ』このゲームを遊んで、セガはクールでカッコいいゲームを作るのがうまい！と感じました（30代／男性） ●『エターナル アルカディア』ここまで清々しいほどの王道大冒険活劇RPGは珍しい（30代／女性）

ファミ通30周年、おめでとうございます！ これからも新しいゲーム制作にチャレンジし、歴史あるファミ通さんを通して、たくさんのお客様に楽しんでいただけるようがんばります！

バンダイナムコエンターテインメント
プロデューサー
伊藤麻矢

©SEGA ©RED
©1998-2007 VIVARIUM Inc. ©SEGA
©SEGA CHARACTERS ©SEGA /AUTOMUSS CHARACTER DESIGN:KATOKI HAJIME

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション2編

人気のシリーズタイトル、または以降人気シリーズとなる原点を中心に、多くの名作が堂々のランクイン。トップスリーは『ファイナルファンタジーX』や『ドラゴンクエストⅧ』などの、RPGタイトルが独占するという結果に。

1位 631票 ファイナルファンタジーX

スクウェア・エニックス／2001年7月19日発売

2位、3位の同ジャンルの人気シリーズを抑え、1位に輝いたのはシリーズ中でも屈指の人気を誇る本作。男女問わず、広い年齢層から多くの票を集めていた！

●グラフィックやゲームバランス、シナリオなど、どれをとっても最高だった（10代／男性） ●奥さんとプレイして、泣きながらエンディングを見ました。アーロン渋すぎ（40代／男性） ●ストーリーも、世界観も、キャラもいい！ シリーズの中でもいちばん好きなタイトルです（20代／女性） ●ついに「ファイナルファンタジー」がしゃべったか！ と驚きました（30代／男性） ●ムービーの美しさに感動！ そして、ユウナの健気さにホロリ（20代／女性） ●切ないストーリー。ゲームを遊んでいて、本気で泣いた初めての作品です（20代／男性）

2位 343票 ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

スクウェア・エニックス／2004年11月27日発売

●隠しダンジョンや隠しエンディングなど、かなりやり込みました。大好きなタイトルです！（20代／男性） ●解放感溢れる広大なフィールドに感動しました（30代／男性） ●期待を裏切らない、安定のおもしろさ！（30代／男性）

3位 229票 ペルソナ3

アトラス／2006年7月13日発売

●命をテーマにした重厚なストーリーは、ただのゲームには収まらない、深さがあります（20代／女性） ●思い出の一本。僕の出身校は月光館学園です（20代／男性） ●音楽がとても好きで、気に入っています（40代／男性）

4位 177票 龍が如く

セガゲームス
2005年12月8日発売

5位 129票 メタルギア ソリッド 3 スネークイーター

KONAMI／2004年12月16日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『大神』移動するだけで、こんなにも心が躍るゲームがあるなんて。遊んでいるとやさしい気持ちになれる作品です（30代／女性） ●『ペルソナ4』青春時代にプレイしたゲーム。こんな青春を過ごしたいと思いながら、私の青春は過ぎ去りました（30代／男性） ●『真・三國無双4 猛将伝』弱い兵卒から成り上がる立志モードに夢中に。上司となる武将のセリフの差異を比べるのもおもしろかった（30代／女性） ●『鬼武者 3』この作品がきっかけで、実際にフランスのモン・サン＝ミッシェルを見に行きました（30代／男性）

6位 121票 キングダム ハーツ

スクウェア・エニックス／2002年3月28日発売

7位 111票 シャドウハーツII

アルゼ／2004年2月19日発売

8位 108票 ロマンシング サガ -ミンストレルソング-

スクウェア・エニックス／2005年4月21日発売

9位 96票 エースコンバット5 ジ・アンサング・ウォー

バンダイナムコエンターテインメント／2004年10月21日発売

10位 90票 ドラッグ オン ドラグーン

スクウェア・エニックス／2003年9月11日発売

祝 ファミ通30周年おめでとうございます！ そしてガンダムゲームも開いて30周年！ その記念タイトルとなる「ジージェネジェネシス」と「ガンダムブレイカー3」もよろしくお願いします！

バンダイナムコエンターテインメント プロデューサー 薄井宏太郎

©2001 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ©2004 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©ATLUS CO.,LTD.1996,2006 ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA ©Konami Digital Entertainment
©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED. ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ゲームボーイアドバンス編

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』などの、当時の小中学生の心をがっちりキャッチしたタイトルがランクイン。また、『逆転裁判』など、年代や性別を問わない幅広い層から票を集めたタイトルも多く入っている。

1位 523票 ポケットモンスター ルビー・サファイア

ポケモン／2002年11月21日発売

シリーズ作品としての、システム面の進化に関する意見だけでなく、家族やクラスメイトなど、人といっしょに遊ぶおもしろさについてのコメントが多く寄せられた。

●母親に買ってもらい、兄弟でそれぞれ、『ポケモン ルビー』と『ポケモン サファイア』を遊んでいました。（20代／男性） ●クラスメイトの大半は持っていて、一種のコミュニケーションツールになっていました。（20代／女性）●息子が『ポケモン サファイア』、私が『ポケモン ルビー』、親子でいっしょに楽しみました。ジラーチをもらうために息子と映画館に行ったなぁ（40代／男性） ●コンテストとダブルバトルがすごく楽しかった（20代／女性） ●さまざまなシステムが新しくなって、感動した記憶があります（20代／男性）

2位 358票 逆転裁判

カプコン／2001年10月12日発売

●エンターテインメントの意味を思い知らされた快作です（30代／男性） ●証拠品を突きつけたときの爽快感は格別です！（30代／男性） ●記念すべきシリーズ1作目。逆転する爽快さが忘れられません（40代／男性）

3位 234票 ファイアーエムブレム 烈火の剣

任天堂／2003年4月25日発売

●主人公が複数いたのが印象的。何度も周回して遊びました（30代／女性） ●ボリュームもあり、システムやキャラクターもいい（20代／男性） ●シリーズならではの王道ストーリー。ボリュームもほどよかった（30代／男性）

4位 212票 黄金の太陽 開かれし封印

任天堂／2001年8月1日発売

5位 131票 ボクらの太陽

KONAMI／2003年7月17日発売

6位 106票 MOTHER 3

任天堂／2006年4月20日発売

7位 87票 ポケットモンスター エメラルド

ポケモン／2004年9月16日発売

8位 85票 マジカルバケーション

任天堂／2001年12月7日発売

9位 72票 星のカービィ 鏡の大迷宮

任天堂／2004年4月15日発売

10位 48票 バトルネットワーク ロックマンエグゼ

カプコン／2001年3月21日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『リズム天国』音楽に合わせて、ただただボタンを押すだけ。なのに爽快感がすごい！（20代／男性） ●『マリオ＆ルイージRPG』アクション要素のあるコマンドバトルやギミック満載のフィールド、愉快なキャラクターたちが最高。楽しくやり込みました（20代／男性） ●『逆転裁判2』狩魔冥にひと目惚れして、前作未プレイにも関わらず衝動買いした！（40代／男性） ●『ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密』アクションゲームとしての完成度の高さと、手塚キャラクター総出演という豪華さに感動しました（30代／男性） ●『ファイナルファンタジータクティクス アドバンス』ジャッジメントシステムで戦闘が単調にならないのがいい（20代／男性）

©2016 Pokémon. ©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED ©2003 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS ©2001 Nintendo/CAMELOT ©Konami Digital Entertainment
©2006 Nintendo/J.P.ROOM ©1983-2003 Nintendo Developed by ALPHADREAM

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ニンテンドーゲームキューブ編

『大乱闘スマッシュブラザーズDX』などの、みんなで楽しむタイトルだけでなく、『バテン・カイトス』など、ひとりでじっくりと遊ぶタイトルもランクイン。マリオではなくルイージが主役のタイトルが入っているのが興味深い。

1位 252票 大乱闘スマッシュブラザーズDX

任天堂／2001年11月21日発売

20代の男性を中心に、友だちの家に集まって遊ぶ定番ソフトだった、という思い出が数多く届いた。もちろんシリーズの魅力であるオールスターの集結を喜ぶ声も。

●子どものころ、友だちの家に行くと必ず遊ぶ定番タイトルでした。みんなといっしょにワイワイ遊ぶ楽しさを知った作品です（20代／男性） ●大好きなミュウツーの参戦がうれしくてたまらなかったです（20代／男性） ●大好きな作品であり、兄弟ゲンカの源です（笑）。これのおかげでゲームキューブが使用禁止になったこともありました（20代／男性） ●オールスターが集結している姿にワクワクしながら、友だちとみんなで遊んでいました（20代／男性） ●グラフィックも綺麗になっており、キャラクターも増えていて楽しかった（20代／女性）

2位 185票 バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

バンダイナムコエンターテインメント／2003年12月5日発売

●マグナスを作るのが楽しかった。食料を長期間放置して、マズい食べ物になってしまったのは笑った（20代／男性） ●グラフィックも音楽もすば抜けてすばらしい作品です。キャラクターの人間臭さもたまりません（30代／女性）

3位 168票 バイオハザード

カプコン／2002年3月22日発売

●やり尽くしたゲームに新しい恐怖を感じるとは思わなかったです（30代／男性） ●リメイク作ですが、新作のように楽しめた。リサが最高に怖かったです（30代／男性） ●グラフィックの進化に驚きました（30代／男性）

4位 141票 ピクミン

任天堂
2001年10月26日発売

5位 126票 カービィのエアライド

任天堂
2003年7月11日発売

6位 120票 ゼルダの伝説 風のタクト

任天堂／2002年12月13日発売

7位 96票 テイルズ オブ シンフォニア

バンダイナムコエンターテインメント／2003年8月29日発売

8位 75票 どうぶつの森e+

任天堂／2003年6月27日発売

9位 66票 バイオハザード4

カプコン／2005年1月27日発売

10位 56票 ルイージマンション

任天堂／2001年9月14日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『スーパーマリオサンシャイン』水のグラフィックの綺麗さに、子どもながら驚きました（10代／男性） ●『F-ZERO GX』スピード感がやみつきです！（30代／男性） ●『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』中盤ていきなり現れる強敵、漆黒の騎士がトラウマになりました（30代／女性） ●『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』素朴な世界観や、主人公の種族と性別を選べるシステムが大好きです！（20代／女性） ●『ギフトピア』独特な世界観と、やけに現実的なところがクセになります。（20代／男性）

祝 祝ファミ通30周年！ アイドルマスターも10周年を迎え、つぎの10年を、改めて765プロでスタートします！

バンダイナムコエンターテインメント アイドルマスター総合プロデューサー 坂上陽三

©2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc. Characters©Nintendo/HAL Laboratory, Inc./Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc./INTELLIGENT SYSTEMS
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED ©2001 Nintendo ©2003 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo
©2002 Nintendo ©2005 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

祝！ 30周年。同じくガンダムゲームも30周年、スパロボは25周年。100周年目指しお互いがんばりましょう。

バンダイナムコエンターテインメント CS事業部 ゼネラルマネージャー 佐々木夕介

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 Xbox編

「このソフトのためにXboxを購入した」という、けん引力のあるタイトルが挙がっていたXbox。数々の独創的な作品が、プレイヤーの心に深く刻まれているようだ。また、初めて本格的にオンライン対戦を楽しんだという声もあった。

1位 Halo(ヘイロー) 168票

日本マイクロソフト／2002年4月25日発売

現在はおなじみになったFPSだが、本作で初めてFPSに触れたいという声が多い。『Halo』で目覚めて、FPSファンになったというユーザーも少なくないようだ。

●FPSの楽しさに気づかされた1本です（30代／男性） ●操作性や戦略の自由度の高さがよかった（20代／男性） ●初めてプレイしたとき、気づいたら5時間くらい経っていたほどハマってしまった！（30代／男性） ●初めてPC以外でまともに遊べるFPSだったから（匿名希望） ●これがFPSだ！（30代／男性） ●FPSにハマるキッカケを作ってくれた作品（40代／男性） ●チーフがかっこいい。顔は見えないけど（30代／女性） ●乗り物に乗れるのがよかった。フレンドとどっちが銃座に乗るかでよく取り合いになった。よくコケて笑ったのもいい思い出（30代／男性）

2位 デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール 91票

コーエーテクモゲームス／2003年1月23日発売

●あのころはどうかしていた、と思うほど夢中になった（匿名希望） ●かすみやヒトミにエロい水着を着させるために、血眼になってプレイした（40代／男性） ●このソフトが目的でXbox本体を購入しました（40代／男性）

3位 デッド オア アライブ 3 72票

コーエーテクモゲームス／2002年2月22日発売

●グラフィックがとにかく美しかった（40代／男性） ●オンライン対戦がおもしろかった（30代／女性） ●Xbox本体の、かすみちゃんブルーバージョンでプレイしていました。クッションはいまでも持っています（40代／男性）

4位 NINJA GAIDEN (ニンジャガイデン) 64票

コーエーテクモゲームス／2004年3月11日発売

5位 鉄騎大戦 48票

カプコン
2004年2月26日発売

6位 パンツァードラグーン オルタ 31票

セガゲームス／2002年12月19日 発売

7位 クレイジータクシー3 ハイローラー 24票

セガゲームス／2002年7月25日発売

8位 O・TO・GI ～御伽～ 20票

フロム・ソフトウェア／2002年12月12日発売

9位 真・女神転生 NINE(スタンドアローン版) 19票

アトラス／2002年12月5日発売

10位 式神の城 12票

キッズステーション／2002年3月14日発売

その他のタイトルを選んだ読者の理由

●『ねずみくす』もっふもふの毛並みにビックリした。耳もぴこぴこしていたり、意外とおもしろかった（40代／男性） ●『プロジェクト ゴッサム レーシング 2』グラフィックがとても美しく、クルマはもちろんのこと外国の風景を見ているだけでも満足できるゲーム。

ラジオ機能があったり、録音した曲が使えたりとレース以外でも楽しく遊んでいました（40代／男性） ●『テネレッツァ』登場キャラクターがかわいかった（40代／男性） ●『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』時間の操作がおもしろかったから（30代／男性）

© 2001-2002 Bungie Studios | Microsoft Corporation All Right Reserved. ©2002 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©2003 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©2004 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©CAPCOM CO.,LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©2002 Microsoft Corporation All rights reserved. ©2003 Microsoft Corporation.

ファミ通編集者&ライターが選ぶ 思い出の1本 総まとめ

週刊ファミ通5月26日号から6月9日号にかけて掲載した、38名のファミ通スタッフが1986年から現在までに発売されたハードごとに、思い出の1本を選出した企画。3号の記事をもとに、多く選出されたタイトルや、選出作品のジャンルの傾向などを集計してみた。

選出数の多かった作品は?

ほかのスタッフと意見がかぶらないように、あえて変わったチョイスをするあまのじゃくな編集者がいたり、人気シリーズだが、選出した作品が異なったりと、わりと意見がバラける結果になった。もっとも多く選出されたのは、僅差で『Splatoon(スプラトゥーン)』。2位以下も票差はほとんどなく、3位が同率で2作品、同率で5位が6作品もランクイン。1位と5位の票差が3票だけと、大混戦状態のランキングとなった。

1位 Wii U 9票 **Splatoon(スプラトゥーン)**
任天堂/2015年5月28日発売

2位 PSP 8票 **モンスターハンターポータブル 2nd G**
カプコン/2008年3月27日発売

3位 DC 7票 **ファンタシースターオンライン**
セガゲームス/2000年12月21日発売

3位 GBA 7票 **逆転裁判**
カプコン/2001年10月12日発売

5位 N64 6票 **スーパーマリオ64**
任天堂/1996年6月23日発売

5位 N64 6票 **ゼルダの伝説 時のオカリナ**
任天堂/1998年11月21日発売

5位 PS2 6票 **ファイナルファンタジーXI**
スクウェア・エニックス/2002年5月16日発売

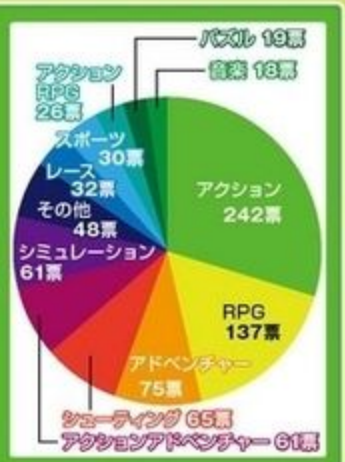
5位 GC 6票 **ゼルダの伝説 風のタクト**
任天堂/2002年12月13日発売

5位 WS 6票 **GUNPEY(グンペイ)**
バンダイナムコエンターテインメント/1999年3月4日発売

5位 Wii 6票 **428 ～封鎖された渋谷で～**
セガゲームス/2008年12月4日発売

ランクイン作品のハード別内訳

選出作品のジャンルの内訳は、右の通り。やはり、アクション、RPGといった王道のジャンルが多いという結果に。一方、PCエンジンではシューティングが、メガドライブではアクションがいちばん多く選出されたとように、ハードごとに選出作品のジャンルの偏りがあったのも特徴的。スタッフの趣味が近いのか、「鉄騎」などの変わった作品に人気が集まるときも。



『ファイナルファンタジーVII』

←複数のハードで、思い出に残る1本として選出された『ファイナルファンタジー』シリーズ作品。とくに、『VII』や『X』を選出するスタッフが多かった。

『鉄騎』

→Xboxでは『Halo』シリーズを押しのけ、『鉄騎』にもっとも票が集まった。あの巨大な専用コントローラーが、強烈な記憶として残っているのが要因か。

時を経て趣向が変わる編集者も

それぞれのスタッフがハードごとに思い出の1本を選出した本企画では、これぞ名作というタイトルをメインにチョイスするスタッフや、自分の趣味を前面に押し出した選出を見せたスタッフなど、それぞれが思うままに1本を厳選。なかには、年代の経過とともに、趣向の変化が見られる編集者も。とくに乱舞吉田は、1986年から1995年では『ファイプロ』一色の選出だったが、つぎの年代では『どうぶつの森』推しという、急激な変化を見せた。もはや別人レベル!

乱舞吉田のコメント

趣向が変化したわけではなく、やり込めるゲームが好きで、一度好きになるととことんハマるタチなんです。『ファイプロ』も新作が出たら、またドップリとハマるかと。スパチュンさんお願い!(笑)

ゲーム3子だった私は周囲にファミ通っ子でもおったわけですが、編集者の無謀な体当たり企画が大好きでした! 体当たりされる側になってその難問奏さを知りましたが、今後も無茶で無謀なオモシロ企画を期待しています!

バンダイナムコエンターテインメント プロデューサー **塚中健介**

©2015 Nintendo
©1997 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

祝 30周年、おめでとうございます！ ファミ通さんとは長いお付き合いで、実家には創刊号がまだ残ってます。

BBスタジオ プロデューサー 寺田貴信

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ニンテンドーDS編

ニンテンドーDSは多くの大ヒット作を送り出したハードだが、リリースされた本数が多いためか、票がバラけたようだ。タッチスクリーンや、"すれちがい通信"など、新しい遊びを楽しんだというコメントが多く寄せられた。

1位 364票 ドラゴンクエストIX 星空の守り人

スクウェア・エニックス／2009年7月11日発売

「ドラゴンクエスト」が、本作からマルチプレイに対応。友だちとの冒険や、すれちがい通信で入手する宝の地図に意見が集中、たくさんの勇者が虜になったようだ。

●「DQ」シリーズの中でもっとも長くプレイした作品です。1000時間以上遊びました（40代／男性） ●すれちがい通信での"宝の地図"探しに、毎日、秋葉原へ通いました（40代／男性） ●これを遊ぶためにニンテンドーDS本体を買った。すれちがい通信で、見知らぬ人のキャラクターが宿屋に増えるのが楽しかったです（30代／女性） ●マルチプレイができる「DQ」が楽しすぎた。職場でも、みんなでプレイしていました（30代／男性） ●みんなで持ち寄っていっしょに冒険するという、幼いころの夢が叶った！ すれちがい通信もおもしろかった（匿名希望）

2位 168票 レイトン教授と不思議な町

レベルファイブ／2007年2月15日発売

●タッチ操作と適度な謎解き、不思議な物語が心地よかった（20代／男性） ●ちょっとしたやり取りや部屋作りなど、隅っこまでかわいらしい宝箱のような作品。スライドパズルのしすぎで、下画面がガビガビに（笑）（匿名希望）

3位 144票 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

ポケモン／2006年9月28日発売

●ついにDSで「ポケモン」ができると興奮した（20代／男性） ●「ポケモン ルビー・サファイア」からの進化に驚いた。Wi-Fiでの通信対戦には感動（10代／男性） ●前作より進化していて夢中に。ポケモンが多くて覚えられないほど（20代／女性）

4位 124票 おいでよ どうぶつの森

任天堂
2005年11月23日発売

4位 121票 真・女神転生 ストレンジ・ジャーニー

アトラス
2009年10月8日発売

6位 105票 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

ポケモン／2009年9月12日発売

7位 96票 東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

任天堂／2005年5月19日発売

8位 90票 New スーパーマリオブラザーズ

任天堂／2006年5月25日発売

9位 72票 世界樹の迷宮

アトラス／2007年1月18日発売

10位 66票 リズム天国

任天堂／2006年8月3日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「ラブプラス」DSの特徴を活かした革命的な作品だと思います。ちなみに、私はマナカレでした（40代／男性） ●「わがままファッション ガールズモード」子どもにと買ったのに、自分がハマってしまった（40代／女性） ●「メテオス」独特な操作のパズルゲームでとてもおもしろい。連鎖を考えるのが苦手でも、全消しができて爽快！ 宇宙人くんたちもかわいい！（20代／女性） ●「きみのためなら死ねる」タッチスクリーンを有効活用しつつ、独自の色を残していて強烈に覚えています。 ラヴィ！（20代／男性）

©2009 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©KOICHI SUGIYAMA ©2007 LEVEL-5 Inc. ©2016 Pokémon. ©1995-2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。 ©2005 Nintendo ©ATLUS CO.,LTD. 1992.2009 ©Konami Digital Entertainment ©2008 Nintendo/syn Sophia

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション・ポータブル編

やはり強かった「モンスターハンターポータブル」シリーズ。友だちと顔を突き合わせてのプレイスタイルが人気に拍車をかけたようだ。また、空き時間などにコツコツとプレイできるからか、RPG作品も多くの支持を集めている。

1位 624票 モンスターハンターポータブル 2nd G

カプコン／2008年3月27日発売

票を投じたプレイヤーのほとんどが、いちばん時間を費やしたゲームとコメントしていた。狩りが日課になっていたり、1000時間以上遊んでいた猛者も見られた。

●友だちと狩りにいく楽しさは、いまでも忘れられません。なかなかクシャルダオラに勝てなくて、初めて討伐したときは思わずハイタッチをしました（20代／男性） ●オトモアイルーがめちゃめちゃカワイイ（20代／女性） ●人生でいちばんプレイしたゲーム！1200時間くらいやったなぁ。新しい武器→イャンクックで練習、の流れで倒しすぎて、私のソフトからイャンクック絶滅するかもって思いました（40代／男性） ●"モンハン持ち"は会得できませんでしたが、自分なりの持ちかたで狩りをしていました！（20代／女性）

2位 251票 クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-

スクウェア・エニックス／2007年9月13日発売

●「FFVII」当時から気になっていたザックスが主人公で、すばらしいストーリーでした（30代／男性） ●「携帯ゲーム機でこのグラフィック！」と感動し、さらに物語に号泣。「FFVII」をまた最初からやりたくなった（20代／女性）

3位 242票 ファイナルファンタジー零式

スクウェア・エニックス／2011年10月27日発売

●ストーリーの緻密さには感心させられました（20代／男性） ●涙でエンディングがまったく見られませんでした。切なすぎる！（20代／女性） ●初めて「FF」をプレイした作品。クラス0のみんなが大好き！（20代／女性）

3位 241票 ペルソナ3ポータブル

アトラス／2009年11月1日発売

5位 216票 モンスターハンターポータブル 3rd

カプコン／2010年12月1日発売

6位 192票 タクティクスオウガ 運命の輪

スクウェア・エニックス／2010年11月11日発売

7位 168票 モンスターハンターポータブル 2nd

カプコン／2007年2月22日発売

8位 66票 英雄伝説 空の軌跡FC

日本ファルコム／2006年9月28日発売

9位 60票 ゴッドイーター バースト

バンダイナムコエンターテインメント／2010年10月28日発売

10位 52票 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー

スクウェア・エニックス／2011年3月3日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- 2nd」きせかえ×音ゲーとして「こんなのがやりたかったの！」というゲーム。ボーカロイドへの苦手意識を消してくれた作品です。プレイのジャマしてくるのはPVのミクのかわいさ、という幸せな時間を過ごさせてもらいました（匿名希望） ●「勇者のくせになまいきだ。」なまいきな勇者を追いつめる魔王群というコンセプトに心打たれました。強力な勇者を倒したときのカタルシスは、とても気持ちいいものでした（30代／男性） ●「パタポン2 ドンチャカ♪」パタポンは相変わらずかわいいし、やりこみ要素も前作から増えて何周もやったぐらい好き。コマンドカーニバルはとても楽しい！ パタパタパタポン！（20代／女性）

富澤祐介
バンダイナムコエンターテインメント「ゴッドイーター」シリーズ プロデューサー

フィギュアを作っていた時代、延藤るる先生の作品の女の子を集めた「るるるコレクション」という企画を持ち込んだのもいい思い出です。いまでもチャンスがあれば春絵さん作りたい！

©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2008 ALL RIGHTS RESERVED. ©2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
©2011,2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ©ATLUS ©SEGA All rights reserved.
©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED. ©SEGA / ©Crypton Future Media, Inc. VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。©2007 Sony Intaractive Entertainment Inc.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 Xbox 360編

Xbox 360と言えば、海外の大作ゲームを多く抱えているというイメージが強い一方で、日本のアドベンチャーゲームやRPGもランクインしている。なかでも、個性が光るXbox 360専用タイトルの人気は根強いものがあるようだ。

これだけ投票者が口々に「人生が変わった」というタイトルも珍しい。"プロデューサー"たちのコメントから、現在もアイドルたちを見守っている様子がうかがえる。

1位 221票 アイドルマスター

バンダイナムコエンターテインメント／2007年1月25日発売

●いまもプロデューサーです(30代／男性) ●もはや言うことなし。ここから始まる私の伝説(20代／男性) ●友人宅で見てから、速攻で本体ごと買いました。ここから人生変わっちゃいましたね……(匿名希望) ●とても内容の濃い作品でハマりました。DLCが豊富だったのも理由のひとつです(30代／男性) ●ここから人生の歯車が狂い始めた(10代／男性) ●ある意味で道を踏み外す原因となった作品。おかげさまで、いまでも幸せです。圧倒的なコンテンツ供給量の多さで、生きるのが楽しくなる(匿名希望)

2位 141票 ギアーズ オブ ウォー

日本マイクロソフト／2007年1月18日発売

●TPSでいちばんおもしろかった(20代／男性) ●TPSのおもしろさを教えてくれた(30代／男性) ●ガチムチのギアーズがイカしてる(30代／男性) ●ランサーアサルトライフルほどカッコイイ武器はない(20代／男性)

3位 107票 シュタインズ・ゲート

5pb.／2009年10月15日発売

●クセのある人物に最初は戸惑うも、シナリオに引き込まれ、気がつけばラストで涙(30代／男性) ●当時の秋葉原を感じられたのが印象深い(30代／男性) ●クリアーしたくなくなるゲームでした(20代／男性)

4位 76票 ブルードラゴン

日本マイクロソフト／2006年12月7日発売

5位 72票 フォールアウト3

ベセスダ・ソフトワークス／2008年12月4日発売

6位 63票 ロストオデッセイ

日本マイクロソフト／2007年12月6日発売

7位 54票 テイルズ オブ ヴェスペリア

バンダイナムコエンターテインメント／2008年8月7日発売

8位 51票 ロストプラネット エクストリームコンディション

カプコン／2006年12月21日発売

9位 33票 エースコンバット6 解放への戦火

バンダイナムコエンターテインメント／2007年11月1日発売

10位 30票 ジ・エルダースクロールズV: スカイリム

ベセスダ・ソフトワークス／2011年12月8日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「ドリームクラブ」飲酒システムとか、泥酔カラオケとか独創的でおもしろかった。曲も好きでCDも買っちゃいました(40代／男性) ●「ジ エルダースクロールズ Ⅳ: オブリビオン」ストーリーそっちのけで、サブイベントやスキル上げに没頭しました。洋ゲーアレルギーを払拭してくれたソフトです(40代／女性) ●「ユアシェイプ フィットネス・エボルブ2012」コントローラを使わずに、楽しくフィットネスができます。いまも続けています(40代／男性) ●「Child of Eden(チャイルド オブ エデン)」少ない面数に美しさと音楽の気持ちよさが濃縮されていました(30代／女性) ●「フェイブル2」シリーズ1作目の名残りもあってうれしかった(30代／男性)

ビバ！ 週刊ファミ通30周年!! ゲームの作り手と情報を発信する皆さんとで、ともに歩んできた業界のひとつの大きな歴史ですね。ぜひ、これからも業界を盛り上げるために、素晴らしい歴史を作り続けてください。30周年おめでとうございます。

バンダイナムコエンターテインメント『テイルズオブ』シリーズP総括プロデューサー 馬場英雄

©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2009 MAGES./5pb./Nitroplus ©2006 BIRD STUDIO / MISTWALKER, INC. All rights reserved. ©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved. Fallout® 3 Game of the Year Edition ©2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. ©D3 PUBLISHER ©2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション3編

HD画質に対応したプレイステーション3。演出やドラマに力を入れたRPGやアドベンチャーがランキングを占める結果となった。マルチハードで展開したタイトルや、多くの続編が作られたシリーズは、票が分散して伸び悩んだ模様。

1位 514票 NieR Replicant(ニーア レプリカント)

スクウェア・エニックス／2010年4月22日発売

『ニーア』を支持したファンの多くは若い女性！ エンディングや2周目の追加要素などが高く評価されている。本作で開発者のヨコオタロウ氏のファンになる人も。

●ラストの演出に度肝を抜かれた。メンバーにまともな人間が不在なのに、人間的で感動的な物語なのが衝撃でした(20代／女性)●衝撃的な作品すぎて、しばらく『ニーア』のことしか考えられないようになった(20代／男性) ●ヨコオタロウさんのゲームにどっぷり浸かる原因に(30代／女性) ●全部がすごくよかったです！ 2周目からのある追加要素に涙(20代／女性) ●エンディングのギミックも含め、これは記憶に残さざるを得ない(20代／女性) ●お話も音楽もすばらしく、不思議な余韻が残ります(30代／女性)

2位 322票 ファイナルファンタジーXIII

スクウェア・エニックス／2009年12月17日発売

●これが次世代のグラフィックかと驚愕した(30代／男性) ●映像も綺麗だし、バトルもかっこいいして、終始興奮できた(20代／男性) ●バトルシステムもよかったですが、グラフィックがキレイでした(40代／男性)

3位 168票 メタルギア ソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット

KONAMI／2008年6月12日発売

●人間ドラマが別格だった(30代／男性) ●圧倒的な臨場感。擬態も楽しかった(40代／男性) ●本作で"親父と息子"を強く意識しました(30代／男性) ●初めてのオンライン対戦。遊びまくった(20代／男性)

4位 96票 風ノ旅ビト

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2012年3月15日配信開始

5位 72票 アンチャーテッド 黄金刀と消えた船団

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2009年10月15日発売

6位 61票 バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション

カプコン／2013年5月23日発売

7位 47票 The Last of Us(ラスト・オブ・アス)

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2013年6月20日発売

8位 40票 戦場のヴァルキュリア

セガゲームス／2008年4月24日発売

8位 40票 ドラゴンズクラウン

アトラス／2013年7月25日発売

10位 27票 スーパーストリートファイターIV

カプコン／2010年4月28日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

『DIABLO III(ディアブロIII)』

『龍が如く5 夢、叶えし者』

●『DIABLO III(ディアブロIII)』最近のゲームが複雑で疲れていたときに見つけた。わずらわしさがなく、純粋に楽しかった。戦っていれば強くなれる、倒れても倒れた時点からやり直せるから希望がなくならなかった(匿名希望) ●『龍が如く5 夢、叶えし者』主人公が増えたり、地方都市も舞台になってマンネリ感が解消。物語やサブイベントなども個性をとらえていたし、ミニゲームも覚えやすくて楽しめた(30代／男性) ●『メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～』スケジュール管理が楽しい。キャラクターも華やかでかわいいです(30代／女性) ●『超次元ゲイム ネプテューヌ』女神やゲームメーカー擬人化キャラクターが魅力的でした(30代／男性)

祝 創刊から買い、ガバスを必死で貯めていましたが大物景品には使えないことがわかり凹んだことを思い出します。おめでとうございます！

バンダイナムコエンターテインメント CS事業部 制作部ディビジョン 第2制作部 ゼネラルマネージャー 馬場龍一郎

©2010 SQUARE ENIX Co.,Ltd. All Rights Reserved. Developed by cavia Inc. ©2009, 2010, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
©Konami Digital Entertainment ©2012 Sony Interactive Entertainment America LLC. Developed by thatgamecompany. ©2009 Sony Interactive Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog LLC
©2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the US and/or other countries. ©SEGA

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 Wii編

任天堂の人気シリーズ作品に加え、新規タイトルも多くランクイン。その中で1位は、コアなファンが多いあのRPGが獲得した。なお、10以下には、任天堂以外の作品が数多く挙がるなど、幅広いタイトルが並んでいたのが特徴。

1位 Xenoblade（ゼノブレイド）

256票

任天堂／2010年6月10日発売

理由としていちばん多かったのは、広大な世界観でくり広げられるストーリー。「RPGとして傑作」といった意見や、「完成度が高い」というコメントも多く見られた。

●果てがないないように思わせる世界観にどこまでも浸ることができる作品です（30代／男性） ●RPGが好きな人は一度はプレイするべき。「よし、行くぞ！」という気になって旅に出たRPGは久しぶりだった（20代／女性） ●古き良き時代のRPGを正当進化させた傑作（30代／男性） ●今世紀最高のRPGだと思う（40代／男性） ●どこまでも広がるフィールドにわくわくした（40代／男性） ●ストーリー展開に思わず胸が熱くなりました（20代／女性） ●イベントなどの演出を盛り上げる音楽がすごくいい！（20代／男性）

2位 大乱闘スマッシュブラザーズX

189票

任天堂／2008年1月31日発売

●ストーリーモードを攻略するたびにキャラが増えていくのが楽しかった（20代／女性） ●学校から帰った後、みんなで遊びました（10代／男性） ●友人と徹夜で"亜空の使者"をクリアーした（20代／男性） ●とにかく最高（30代／男性）

3位 Wii Fit

168票

任天堂／2007年12月1日発売

●フィットネスがゲームでできるのは画期的（40代／女性） ●なんとなく買ってみたのに、ハマった（20代／女性） ●ふだんゲームをやらない親が欲しがった（30代／男性） ●家の中でこんなに運動に励めるとは……（30代／女性）

4位 151票 ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

スクウェア・エニックス／2012年8月2日発売

5位 47票 スーパーマリオギャラクシー

任天堂／2007年11月1日発売

6位 Wii Sports

123票

任天堂／2006年12月2日発売

7位 THE LAST STORY（ラストストーリー）

91票

任天堂／2011年1月27日発売

8位 マリオカートWii

81票

任天堂／2008年4月10日発売

9位 New スーパーマリオブラザーズ Wii

75票

任天堂／2009年12月3日発売

10位 モンスターハンター3（トライ）

65票

カプコン／2009年8月1日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』

『428 ～封鎖された渋谷で～』

●『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』リモコンの使いかたが細かくて楽しかった（30代／男性） ●『428 ～封鎖された渋谷で～』記憶を消してもう一度遊びたいゲームナンバーワンです。実写だからこその迫力はさすが！（20代／男性） ●『ノーモアヒーローズ』リモコンを最大限使ったアクションがバカカッコよくておもしろい。演出面も、さすがはグラスホッパーといったデキです（30代／男性） ●『零～月蝕の仮面～』ホラーものを好きになるきっかけとなったゲーム（20代／男性） ●『バイオハザード0』シナリオが好き（10代／男性） ●『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』ストーリーがすごく濃密で曲もいい！（20代／女性）

僕が老人になって死に際に「おじいちゃんの若いころの写真が今週のファミ通の○周年企画に載ってるよ」とやってきた孫に対して、「ガバスってまだあるのかい？」と問いかけた直後にご臨終してみたいので、今後もがんばってほしいです！

バンダイナムコエンターテインメント Wonderwide Planning & Development 原田勝弘

©2010 Nintendo / MONOLITHSOFT ©2008 Nintendo / HAL Laboratory, Inc.Characters: ©Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment Co., Ltd. / SEGA ©2007 Nintendo ©2012-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2011 Nintendo ©Spike Chunsoft CO., Ltd. All Rights Reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 ニンテンドー3DS編

ユーザーに愛され続けている人気シリーズが、数多くの票を集めたニンテンドー3DS編。なかでも、『どうぶつの森』シリーズや『ファイアーエムブレム 覚醒』など、女性ユーザーからの支持が目立ったタイトルが多いのも特徴だ。

1位 238票 とびだせ どうぶつの森

任天堂／2012年11月8日発売

本作は、自分のペースでのんびりとプレイしているという意見がもっとも目立った。日課として遊び、気がつけば1年以上通してプレイしているというユーザーも！

●発売日から遊び始めて、なんだかんだでいまでも毎日プレイしている（20代／男性） ●"ししょー"に教わった仕草を、いまだに現実世界で姉とやっています（笑）（40代／女性） ●早起きして日課をこなし、夜になったら南の島という生活サイクルを何ヵ月もやっていました（20代／女性） ●家具のリメイクがおもしろく、お気に入りのポイントです（30代／女性） ●すれちがい通信など、携帯機ならではの魅力が満載だったのがうれしい（30代／女性） ●ゲームをプレイして、こんなに癒されるとは思いませんでした（30代／男性）

2位 189票 モンスターハンタークロス

カプコン／2015年11月28日発売

●いままでのシリーズとは違うよさがある（20代／男性） ●エリアル双剣の楽しさに、どっぷりです（20代／女性） ●飽きません（10代／男性） ●狩り技が決まってモンスターが倒れたときは、声に出るほどうれしい（20代／男性）

3位 186票 ファイアーエムブレム 覚醒

任天堂／2012年4月19日発売

●シリーズに手を出すきっかけになりました（20代／女性） ●敵の動きが予測できたときの快感が最高（20代／男性） ●誰と誰を結婚させるかなど、悩むのが楽しい（40代／男性） ●イチャイチャ度が増したけど、好き（30代／女性）

4位 96票 ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

アトラス／2014年6月5日発売

5位 93票 マリオカート7

任天堂／2011年12月1日発売

6位 72票 モンスターハンター4G

カプコン／2014年10月11日発売

7位 66票 真・女神転生Ⅳ FINAL

アトラス／2月10日発売

8位 65票 ポケットモンスター オメガルビー・アルファサファイア

ポケモン／2014年11月21日発売

9位 52票 プロジェクト・クロスゾーン

バンダイナムコエンターテインメント／2012年10月11日発売

10位 41票 逆転裁判123 成歩堂セレクション

カプコン／2014年4月17日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『閃乱カグラ -少女達の真影-』任天堂ハードでここまで攻めたゲームが出たことに驚きました（40代／男性） ●『ルーンファクトリー4』自由度が高くて、いろいろな遊びができるのがグッド（20代／女性） ●『シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール』お気に入りの『FF零式』のキャラクターが出ていたのでプレイしたら、すごく楽しかったです。知らない曲も聴けて満足しました（20代／女性） ●『世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神』ニンテンドー3DS本体を買うきっかけになった作品です（30代／男性） ●『ステラグロウ』発売までのエピソードが印象に残っている（20代／男性） ●『カルドセプト』いまでもプレイ中。長時間遊べるのがいいですね（30代／男性）

祝 友だちとのゲームの話題の傍にはいつもファミ通がありました。あのとき感じたワクワク感をいまに届けられるように、我々もゲーム作りをがんばります！

バンダイナムコスタジオ『ゴッドイーター』シリーズ 総合ディレクター 吉村 広

©2012 Nintendo ©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED. ©2012 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS
©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©2011 Nintendo
©2011 Marvelous Inc. ©2012 Marvelous Inc.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション Vita編

上位に入ったタイトルや、10位以下の作品含め、全体を通してアクションゲームとアドベンチャーゲームに票が集る結果に。プレイステーション Vitaならではの映像の美麗さや、手軽に遊べるタイトルを挙げたユーザーも多かった。

1位 246票 ペルソナ4 ザ・ゴールデン

アトラス／2012年6月14日発売

心の力"ペルソナ"に目覚めた若者の活躍を描くRPGならではの、ストーリーの完成度が好評。新キャラクターなどの追加要素や、やり込み要素を推すユーザーもいた。

●登場する個性豊かなキャラクターたちがよく、ストーリーの完成度も高い！（40代／男性） ●マリーという新キャラクターの存在が、さらに物語を深いものにしている。クリアー後は青春を駆け抜けた感があり、なかなか余韻から抜け出せなかった（20代／女性） ●リメイクに当たり、非常に遊びやすい作りになっていて驚きました（30代／男性） ●プレイしていて飽きることがない。何時間でも遊べる（30代／男性） ●追加要素が最高に楽しかったです。携帯機なので、横になって気軽にプレイできるのも魅力です（笑）（20代／女性）

2位 159票 GRAVITY DAZE/重力的眩暈：上層への帰還において彼女の内宇宙に生じた摂動

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2012年2月9日発売

●空中を飛び回る感覚が新しかった（40代／男性） ●造語の言葉や、重力を操るというのが、いままでにない楽しさを生み出していた！（20代／女性） ●街中をピュンピュン飛んでるだけでもおもしろく、飽きない（20代／女性）

3位 141票 ダンガンロンパ1・2 Reload

スパイク・チュンソフト／2013年10月10日発売

●個性豊かなキャラクターがどんどん死んでしまうたびに、絶望する……！（20代／男性） ●初プレイでしたが、内容に圧倒されました（30代／男性） ●自分にとって、唯一無二の作品（30代／男性） ●絵がかわいい（10代／女性）

4位 122票 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

スクウェア・エニックス／1月28日発売

5位 96票 フォトカノKISS

角川ゲームス／2013年4月25日発売

6位 75票 SOUL SACRIFICE（ソウル・サクリファイス）

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2013年3月7日発売

7位 72票 GOD EATER 2 RAGE BURST（ゴッドイーター2 レイジバースト）

バンダイナムコエンターテインメント／2015年2月19日発売

8位 66票 東京ザナドゥ

日本ファルコム／2015年9月30日発売

9位 63票 フリーダムウォーズ

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2014年6月26日発売

10位 58票 朧村正

マーベラス／2013年3月28日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「夜廻」ゲームの雰囲気とストーリーがすばらしかった（20代／男性） ●「イース セルセタの樹海」このリメイク作を遊ぶために本体を買ったと言っても過言ではない。当時のことを思い出しながら楽しめた（30代／男性） ●「超次次元ゲイム ネプテューヌリバース2 シスターズ ジェネレーション」シリーズで初めて遊んだ作品。ネプギアちゃんかわいい！（20代／男性） ●「アンジェリーク ルトゥール」声優さんがとにかく豪華なのと、初代の名残りが懐かしかった（20代／女性） ●「シェルノサージュ ～失われた星へ捧ぐ詩～」イオンちゃんが愛おしい。それ以外の理由は見つからない（20代／男性） ●「みんなのゴルフ6」いつでも手軽に楽しめる（30代／男性）

30周年おめでとうございます！ ファミ通はゲームファンとしてずっと読み続けてきましたので感慨深いものがありますね。これからもおもしろい企画でゲーム業界を盛り上げてください！

日野晃博
レベルファイブ 代表取締役社長／CEO

©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©2012 Sony Interactive Entertainment Inc. ©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2011, 2013, 2015 KADOKAWA CORPORATION Developed by DINGO Inc.
©2015 Nippon Ichi Software, Inc. ©2012 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 Wii U編

2位と圧倒的な差をつけて「スプラトゥーン」がトップを独走。また、2位以外の上位を任天堂タイトルが占めた。人気シリーズのほか、既存IP（知的財産）を使った新作がランクインしており、IPの強さを感じさせる結果となった。

1位 Splatoon（スプラトゥーン）

556票

任天堂／2015年5月28日発売

インクで陣地を塗り替えていくのが楽しいというコメントが多数。システム面以外にも、キャラクターがかわいい、世界観や雰囲気が好きという意見が多々あった。

●オンライン対戦ゲームは苦手だったのですが、陣取り合戦であって、倒したり倒されたりで勝敗が決まるわけじゃないという点に好感が持てました。音楽もいい！（20代／女性） ●全国対戦で、自分に合った強さの人と戦えるのがうれしい（10代／男性） ●人生初のオンライン対戦。いまも遊び続けています！（40代／男性） ●かわいい世界観に惹かれた（20代／男性） ●しばらく家庭用ゲーム機から離れていた私を呼び戻した作品です。完成度が高い！（20代／男性） ●FPSというジャンルにハマるきっかけになった（20代／女性）

2位 ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

168票

スクウェア・エニックス／2013年3月30日発売

●ひとりでもみんなでも楽しめるのが魅力（20代／男性） ●プレイ時間が、3000時間を超えました（30代／男性） ●遠くの人ともいっしょに遊べるのがいい（20代／女性） ●この作品でオンラインゲームにハマった（20代／男性）

3位 ベヨネッタ2

121票

任天堂／2014年9月20日発売

●このゲームのためにWii Uを買いました。ベヨ姐カッコイイ！（20代／女性） ●最高にイケてるゲーム（20代／男性） ●ベヨネッタのおなじみのセクシーな場面があったり、ボイスが日本語なのもよかったです（20代／女性）

4位 XenobladeX（ゼノブレイドクロス）

99票

任天堂／2015年4月29日発売

5位 幻影異聞録#FE

89票

任天堂／2015年12月26日発売

6位 スーパーマリオメーカー

72票

任天堂／2015年9月10日発売

7位 マリオカート8

59票

任天堂／2014年5月29日発売

8位 ゼルダの伝説 風のタクトHD

48票

任天堂／2013年9月26日発売

8位 大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U

32票

任天堂／2014年12月6日発売

10位 ヨッシーウールワールド

27票

任天堂／2015年7月16日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「スーパーマリオ3Dワールド」ステージごとのギミックが凝っていておもしろい。当時小学生だった娘でもクリアーできるバランスも絶妙（40代／男性） ●「ファミコンリミックス」昔遊んだソフトたちとこんな形で再会できるとは思いませんでした。企画の勝利ですね（40代／男性） ●「Wii Fit U」自身の健康管理に使用中です（30代／男性） ●「ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT」格ゲー初心者でもわかりやすく遊べて楽しい。ポケモン自身を操作できたり、入場シーンにバターンがあるのもいい（20代／女性） ●「マリオパーティ10」クッパになって遊べるモードやamiiboを使ったモードなど、新しい遊びが用意されていたのがよかった（30代／男性）

祝30周年！ ゲーム雑誌王としてもっと自由でファンキーな、よい子で収まりのきかない誌面にも勝手に期待しております！

レベルファイブ 企画統括部 アートクリエイティブチーム デザイナー 長野拓造

©2015 Nintendo ©2012-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2014 Nintendo ©SEGA ©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT
©2015 Nintendo/ATLUS FIRE EMBLEM SERIES:©Nintendo / ©INTELLIGENT SYSTEMS ©2013 Nintendo

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 プレイステーション4編

ハイクオリティーなグラフィックで広大な世界を駆け回る、アクション系のゲームに人気が集まる結果に。まだ体験版だけがリリースされている状況だが、期待感を込めて『ファイナルファンタジーXV』の名を挙げるユーザーも多くいた。

1位 254票 メタルギア ソリッド V ファントムペイン

KONAMI／2015年9月2日発売

もっとも目立った意見は、オープンワールドによる自由度の高さ。また、美しい映像に加え、シリーズの特徴である潜入の緊張感が、好きという理由も見受けられた。

●ストーリーがよく練られていて、ゲームとして最高です！（30代／男性） ●人種や孤児など、さまざまなことを考えさせられる作品でした（20代／男性） ●オープンワールドによる自由な潜入は、多彩なシチュエーションを体験できた（20代／男性） ●数あるシリーズの中で『ピースウォーカー』が好きだった自分には最高のゲーム。広い空間の中で、いろいろなアプローチで潜入するというのが新鮮だった（30代／男性） ●映画のような美しい画像に惹き込まれた（30代／男性） ●三人称視点のステルスゲームが好きなので（20代／男性）

2位 226票 アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／5月10日発売

●発売したばかりだが、グラフィックが最高（20代／男性） ●"最後の秘宝"というタイトルだけでワクワク（30代／男性） ●次世代コンソールの実力が見える（20代／男性） ●フル3Dの映画レベルを動かせる脅威の作品（20代／男性）

3位 96票 龍が如く0 誓いの場所

セガゲームス／2015年3月12日発売

●大好きな真島を使えるのがよかったです（20代／男性） ●シリーズ最高傑作。泣きながらプレイした（20代／女性） ●人生の教科書（10代／男性） ●バブル当時を思わせる街並や人々に、新しくも懐かしい印象を受けた（30代／男性）

4位 93票 ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

スクウェア・エニックス／1月28日発売

5位 90票 Bloodborne（ブラッドボーン）

ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／2015年3月26日発売

6位 62票 ウィッチャー3 ワイルドハント

スパイク・チュンソフト／2015年5月21日発売

7位 60票 ファイナルファンタジー零式HD

スクウェア・エニックス／2015年3月19日発売

8位 54票 ファイナルファンタジーXIV

スクウェア・エニックス／2014年4月14日発売

9位 51票 Fallout 4（フォールアウト4）

ベセスダ・ソフトワークス／2015年12月17日発売

10位 48票 ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城

スクウェア・エニックス／2015年2月26日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●『ファイナルファンタジーXV』まだ発売していませんが、いままさに『ファイナルファンタジーVIII』の感動に勝るとも劣らない、ドキドキを感じているから（30代／男性） ●『バイオハザード リベレーションズ2』いちばんやり込んだ作品だから（20代／女性） ●『デッドオアアライブ エクストリーム3 フォーチュン』あのグラフィックが、とにかくすばらしい（30代／男性） ●『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～』『アトリエ』シリーズの進化を感じた（20代／男性） ●『ドラゴンズドグマ オンライン』友だちとプレイしています（30代／女性） ●『スター・ウォーズ バトルフロント』『スター・ウォーズ』の世界に入っているような感覚が楽しい（40代／男性）

©Konami Digital Entertainment ©2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog LLC ©SEGA
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. All Rights Reserved.
©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA ©CAPCOM CO., LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 Xbox One編

海外で人気を誇るXbox Oneならではで、海外で人気のタイトルを挙げるユーザーが大勢いた。ジャンルとしてはFPSなどのシューターが圧倒的人気で、広大な箱庭を自由に動き回るアクションにも多数の票が集まっている。

1位 106票 タイタンフォール

エレクトロニック・アーツ／2014年9月4日発売

激しい銃撃戦をくり広げるFPSとしての完成度が好評。また、未来の戦争ならではの巨大人型兵器"タイタン"を操縦して戦うのも楽しいというコメントも目立った。

●Xbox Oneのローンチタイトルで気になっていましたが、デキがすこくいいです。めちゃくちゃ画質がキレイ！（30代／男性） ●さすが新世代機のゲームといったところ。キャラクターがヌルヌル動くので、キャラクターを操作するのがとことん楽しい（30代／男性） ●まさかロボットに乗って戦うFPSが出るとは……！ 人生でいちばんプレイしているFPSです（30代／男性） ●ただの兵士の撃ち合いじゃなく、巨大人型ロボットが空から投下され、乗り込んで戦えるのが独特でおもしろい。こんなゲームを待っていた（20代／男性）

2位 93票 Halo 5: The Guardians

日本マイクロソフト／2015年10月29日発売

●昔から好きなシリーズなので、これからも続けて新作を出してほしい（30代／男性） ●キャンペーンもマルチプレイも楽しい！（20代／男性） ●グラフィックがすごい。アクションも爽快で、やみつきになって遊んだ（40代／男性）

3位 84票 Rise of the Tomb Raider

日本マイクロソフト／2015年11月12日発売

●圧倒的なグラフィック。ララがカッコいい（30代／女性） ●遺跡探索の際のわくわく感がたまらない（20代／男性） ●演出面も含め、ストーリーに惹き込まれた（20代／男性） ●やり込み要素が多いのがグッド！（30代／男性）

4位 82票 メタルギア ソリッド V ファントムペイン

KONAMI／2015年9月2日発売

5位 74票 デッドライジング3

日本マイクロソフト／2014年9月4日発売

6位 63票 カオスチャイルド

5pb.／2014年12月18日発売

7位 60票 ディビジョン

ユービーアイソフト／3月10日発売

8位 54票 ウィッチャー3 ワイルドハント

スパイク・チュンソフト／2015年5月21日発売

9位 45票 バイオハザード リベレーションズ2

カプコン／2015年3月19日発売

10位 32票 コール オブ デューティ ゴースト

スクウェア・エニックス／2014年9月4日発売

そのほかのタイトルを選んだ読者の理由

●「Quantum Break」レメディー・エンターテインメントの開発したゲームが好きだから（20代／男性） ●「Stranger of SwordCity」ダンジョンRPGがとくに好きなので。イラストのタッチや、世界観も自分好みだった（30代／男性） ●「グランド・セフト・オートV」広いフィールドを探索できる。ミッションをこなすもよし、適当に街をぶらつくもよしの自由度の高さが最高（20代／男性） ●「エイリアン アイソレーション」エイリアンが怖くてドキドキ。何度もやられてはリトライし、クリアーしたのはいい思い出です（30代／男性） ●「レインボーシックス シージ」久々のシリーズ最新作。戦略性の高いマルチプレイが熱くて、夢中になりました（30代／男性）

ファミ通さん、30周年おめでとうございます！ いつもたくさんのゲームやエンタメ情報に触れる機会を作っていただきたいへん感謝しております。これからもゲーム・エンタメ情報誌のトップリーダーとして、ちからづよく応援してます！

レベルファイブ 企画統括部 サウンドクリエイティブチーム チームリーダー 井上岳志

©2013 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owner. All rights reserved ©2015 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, 343 Industries, the 343 Industries logo, Halo, the Halo logo, Xbox, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. ©Tomb Raider ©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd. ©Konami Digital Entertainment ©CAPCOM CO., LTD. 2014 ALL RIGHTS RESERVED. ©2016 Microsoft. All right reserved. Remedy registered trademarks and logos are property of Remedy Entertainment Ltd. ©EXPERIENCE

Other Hard

ファミ通読者が選ぶ思い出の1本 そのほかのハード編

ここまでに紹介したハード以外のタイトルをチョイスする意見もチラホラ見受けられた。ここでは、少数派ながら票を獲得した、そのほかのハードの意見を紹介。いずれの意見も、懐かしいという思い出が書かれていたのが印象的だ。

3DO

➡全世界で100万本を売り上げた、鬼才・飯野賢治氏の手掛けたアドベンチャー。映画のような演出で、ヒロインのローラと吸血鬼にまつわる因縁の物語を描く。当時としては、まだ珍しかったフルCGも話題となった。

1994年3月20日発売。当時では珍しい、32bitを採用したゲーム機。

●高価なゲーム機だったが、3DOでしか遊べないタイトルも多かったので購入した思い出。「ドラえもん」は名作でしょ！(40代男性)

最多票獲得タイトル

Dの食卓

三栄書房／1995年4月1日発売

ゲームギア

1990年10月6日発売。当時は珍しいカラー液晶のゲーム機で、カラー画面や、本体の大きさの話題が多かった。

●カラーのRPG作品を、携帯機で楽しめるのは、かなりうれしかった(40代／男性)

●「ぷよぷよ」専用機でした(30代／女性)

最多票獲得タイトル

ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮

セガ／1990年12月22日発売

⬆ローグライクRPG作品。多彩なロケーションの迷宮を探索する。遊ぶたびに形の変わるダンジョンは、当時新鮮だった。

⬅名作RPG「ロマンシング サガ」の、ワンダースワン版。一部のイベントが追加されるなどの調整が行われている。

ワンダースワン

1999年3月4日発売の携帯ゲーム機。モノクロの初期モデルから始まり、後にカラーの機種も登場した。持ちかたが2通りあるのが斬新。

●「ロマンシング サガ」の追加要素のために買った。隠れた名作が多かったなあ(30代／男性)

最多票獲得タイトル

ロマンシング サガ

スクウェア・エニックス／2001年12月20日発売

⬆SNKの看板対戦格闘ゲーム。超必殺技や2ラインバトルなど、独自のシステムを搭載していた。

スーパーファミコン

⬅⬇スーパーファミコン用ソフト、「伝説のオウガバトル」の第14章に登場した、聖王トリスタンの成長を描く外伝的作品。本編同様のシミュレーション作品だ。本作では、トリスタンの少年期も体験することができた。

ネオジオポケットカラー

1999年3月19日発売。ネオジオのタイトルを携帯ゲーム機向けにアレンジしたものが多かった。

●「オウガバトル」ファンとしては見逃せない作品、「伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子」のために本体を購入した(30代／男性)

最多票獲得タイトル

伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子

SNK／2000年6月22日発売

ネオジオ

1991年にSNKが発売したゲーム機。ソフトは高価だったが、アーケードゲームが家で遊べると、ゲームファンを魅了した。

●ゲームセンターと同じものが自宅で遊べたのが衝撃だった(30代／男性)

最多票獲得タイトル

餓狼伝説スペシャル

SNKプレイモア／1993年12月22日発売

スマートフォンやPCのゲームを推す意見も

今回の投票は、家庭用ゲーム機に限定したため、PCやアーケード、スマートフォン用のゲームは対象外と明記した。しかし、それでも"その他"枠には上記機種のゲームが投票され、さまざまなゲームの名前が登場。なかでも、PC用対戦ゲーム「League of Legends」がもっとも多くの票を集める結果となった。

レベルファイブ 専務取締役／CTO 開発統括部 部長 赤坂泰洋

©Panasonic Corporation ©Copyright 1998 SNK. All rights reserved. ©SEGA CORPORATION ©BANDAI／BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SNK PLAYMORE ※NEOGEOは（株）SNKプレイモアの登録商標です © 2016 Riot Games, Inc. All rights reserved. Riot Games, League of Legends and PvP.net are trademarks, services marks, or registered trademarks of Riot Games, Inc.©1995 WARP INC. ©1995 SAN-EI SHOBO PUBLISHING CO.,LTD. ©QUEST ©SNK 2000 ©SEGA ©SEGA 1990 ©1992 SQUARE ENIX CO. LTD. All RightsReserved. ILLUSTRATION:TOMOMI KOBAYASHI ©Copyright 2009 SNK PLAYMORE CORPORATION All rights reserved. NEOGEOは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

読者の選ぶ思い出の1本
全ハードの総合結果TOP15

全ハードの思い出の1本を票数順にした結果を発表。見事に首位に立ったのは、圧倒的な票を獲得した「ポケットモンスター 赤・緑」。2位、3位は「FF」シリーズ作品と、人気シリーズが票を集める結果となった。

1位 ポケットモンスター 赤・緑
GB
ポケモン／1996年2月27日発売
1176票

2位 ファイナルファンタジーVII
PS
スクウェア・エニックス／1997年1月31日発売
843票

3位 ファイナルファンタジーX
PS2
スクウェア・エニックス／2001年7月19日発売
631票

4位 モンスターハンター ポータブル 2nd G
PSP
カプコン／2008年3月27日発売
624票

5位 Splatoon（スプラトゥーン）
Wii U
任天堂／2015年5月28日発売
556票

6位 スーパーマリオブラザーズ
FC
任天堂／1985年9月13日発売
552票

7位 ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ
N64
任天堂／1999年1月21日発売
550票

8位 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
FC
スクウェア・エニックス／1988年2月10日発売
528票

9位 スーパーマリオ64
N64
任天堂／1996年6月23日発売
527票

10位 ポケットモンスター ルビー・サファイア
GBA
ポケモン／2002年11月21日発売
523票

11位 NieR Replicant（ニーア レプリカント）
PS3
スクウェア・エニックス／2010年4月22日発売
514票

12位 スーパーマリオワールド
SFC
任天堂／1990年11月21日発売
445票

13位 ゼルダの伝説 時のオカリナ
N64
任天堂／1998年11月21日発売
438票

14位 天外魔境2 卍MARU
PCE
KONAMI／1992年3月26日発売
432票

15位 テトリス
GB
任天堂／1989年6月14日発売
405票

ファミ通編集長 林克彦による総括

編集者バージョン、読者バージョン、そして次号掲載するクリエイター・著名人バージョンと続けている"思い出の1本"企画だが、これがまた、思っていた以上におもしろかった。ゲームのプレイ体験は、言わずもがな日常生活のあれこれと紐づいているので、当時のさまざまな記憶がつぎつぎと思い出されるのだ。楽しかった思い出も、ほろ苦い思い出も、いまなお現在進行形の出来事も。30年ぶんの記憶を掘り起こして整理するような時間なんてそうそうなく、ハード別の1本を決めるのは本当にたいへんだったけど、同じくらい楽しかった。手前味噌だけど、やってよかったな、と思っている。協力してくださった皆さん、ありがとうございました。頭痛ませながらも、楽しくなかったですか？(笑)

さて。ランキング形式でまとめた、読者バージョンの結果はご覧の通り。懐かしいゲームが多く、とくにシリーズ初作や節目となったタイトルの思い出はやはり強く刻まれているよな、と再確認した。これから積み重なっていく、新たなゲーム体験を楽しみにしながら、10年後くらいに、またこの企画をやってみたいな。

イラスト：荒井清和

レベルファイブ
執行役員 開発統括部 副部長
楠田芳晃

祝 30周年おめでとうございます!! ファミコン世代として子どものころからお世話になりました！ ガバスを切り取って最強技の引き出しに貯めていたことは懐かしい思い出です……。これからも愛されるファミ通としてがんばってください!!

©2016 Pokémon.©1995-2016 Nintendo/Creatures inc. /GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
©1997 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

（ファミ通30周年おめでとう企画）

山本さほの無慈悲な30年

山本さほ

（山本さほとはっ!? 脱サラマンガ家。好きなものはラーメンとゲーム。ゲームとともに生まれ、そして育つ。初期ゲームの"あるある的"な無慈悲な仕様に耐え、すくすくと成長したが、今後、無慈悲に毎週やって来る締切に耐えられるのか!?）

新しい土地で友達になった岡崎さんの家はゲームが遊び放題だったのでゲーム目当てで四六時中居座る

※詳しくは「岡崎に捧ぐ」というマンガで！

平成9年(12さい)

中学生になっても相変わらず岡崎さんとゲーム三昧

山本さほ、ここに来て完全に学業を放棄！

平成12年(15さい)

バカな高校へ入学

高校生活3年間で唯一楽しかった思い出は授業中にやっていた『マリオカートアドバンス』

高校3年からはほとんど学校に行かず、岡崎さんの家に入りびたりゲーム三昧

卒業も単位がギリギリで卒業式にみんなが外で別れを惜しむ中、1人で補修を受けるハメに…

平成15年(18さい)

そんな私も、美大という目標を見つけ、夢に向かって予備校に通い始める

が、現役で落ち、浪人生活に突入　予備校内の人間関係のストレスに苦しみ、ネトゲに逃げてしまう

ネトゲにどっぷりハマリ二度目の受験も落ちる

平成16年(19さい)

「もう全て捨ててやりなおしだ！」と一念発起、関西で一人暮らしを始める

ゲーム売り場でアルバイトを始めるもむちゃくちゃないじめにあい、ボロクソになって関東に逃げ帰る…

実家に戻り再びネトゲに没頭しはじめ、穀潰しと化し、親を悲しませる

ネトゲ内での奇行が目立ち晒しスレで晒されることもしばしばあった

平成17年(20さい)

このままではいけない!と思った父に引っぱられ、映像の専門学校に入る

ゲーム会社に入るという目標が出来、真面目にがんばる

が、書類審査で全て落ち、人生に絶望　ニート生活へ

平成19年(22さい)

実家を出て(二度目)リサイクルショップでバイトをはじめる

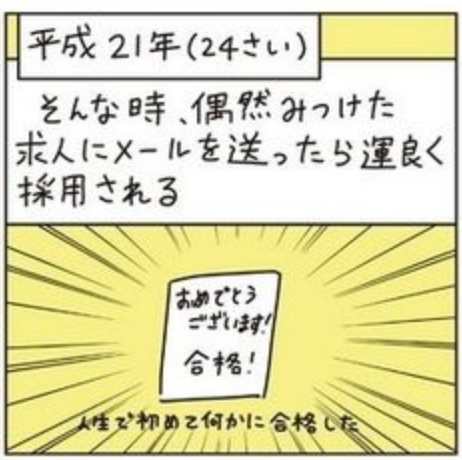
が、そこの社長が従業員の給料を滞納して逃げまわる人で、一年でつぶれた…

平成20年(23さい)

再び無職になってしまったので、軽トラの助手席に乗って一日一万円もらえるバイトをして食いつなぐ

平成21年(24さい)

そんな時、偶然みつけた求人にメールを送ったら運良く採用される



初めてのちゃんとした会社に感動しながらしっかりと働く

自分でちゃんと稼いだお金で好きなゲームを好きなだけ買う幸せを覚える

平成24年(27さい)

再び実家に帰るもちゃんと働いていたので親も喜んでくれた

帰ってゲーム
ひたすら働いて…
帰ってゲーム
ひたすら働いて…
新作を買う
こうして働く喜びとゲームをする幸せを日々実感していた…
じ〜ん…
し・あ・わ・せ
平成25年(28さい)
そんな中、岡崎さんが結婚することを聞く
実は
これをきっかけに2人の思い出をマンガに描いてネットにアップしはじめる
岡崎に捧ぐ
このマンガに色々な反響があり、仕事を辞め、マンガ家になることに…
うおお〜ん!!
ファミ通から電話がありラーメン屋で嬉し泣きする山本
そして
今に至る
NOW
いかがでしたか？
いや〜この30年間本当に色々なことがありましたね!!
改めてこうやってまじまじと振り返ってみると
私の人生って…
なんかどうしようもねぇな…

祝 30歳と言えば、まだまださらに大きなチャレンジができる年ですね。今後50年、100年と、すばらしいゲーム体験をともに提供していきましょう。おめでとうございます。
スクウェア・エニックス 代表取締役社長 松田洋祐

Weekly ファミ通 30th Anniversary 2016 1986

ファミ通創刊30周年 人気マンガ 大復活

INDEX

本誌30年の歴史の中には、数多くの人気マンガ・コラムの連載がありました。ごく一部ではありますが、惜しまれつつも連載が終了した連載の中から、いくつかを復活させるのが本特集。もちろん、すべて完全新作ですよ!!

マンガ **いい電子(いいでん!)** みずしな孝之 — 162ページ

『いい電子』から『いいでん!』へと題名を変えつつ、1999年から2015年に連載された作品。ゲーム日記のスタイルで、作者の日常が描かれた。

コラム **バカタール総合研究所** バカタール加藤 — 164ページ

元本誌編集長・バカタール加藤が気になることを独自に研究し、その成果を発表するおバカ企画。現在でも続く"おた博"は、この連載の名残り。

マンガ **天からトルテ!** 近藤るるる — 165ページ

1996年から2001年に連載された、近藤るるる先生による作品。ファミ通編集部を舞台に、編集者と魔女たちのコミカルな物語が描かれた。

祝 おめでとうございます30周年！ 弊社も今年『DQ』30周年、来年『FF』30周年。思えば遠くに来たものですね。

スクウェア・エニックス 執行役員 橋本真司

記念企画 &コラム 祭り!!!!

イラスト：ユウジロー

コラム **スーパーカネコブラザーズ**
金子ノブアキ／KenKen

173ページ

ロックバンド"RIZE"メンバーである金子ノブアキ氏とKenKen氏が、好きなゲームについて熱く語るコラム。連載期間は2008年から2014年。

マンガ **おとなのしくみ**
鈴木みそ

174ページ

取材ルポマンガ「あんたっちゃぶる」に続いて、1995年から2001年に連載された作品。ゲーム業界周辺のキワどいネタが満載の内容だった。

マンガ **べーしっ君**
荒井清和

178ページ

クロスレビュアーのイラストでもおなじみの荒井清和先生による4コママンガ。連載は創刊から11年におよんだ。オチの擬音が特徴的な作品。

コラム **酒とゲームで日が暮れる**
名越稔洋

179ページ

2007年から2012年に連載されたセガの名越稔洋氏によるコラム。名越氏の物作りへの想いや、ゲーム開発の裏側が垣間見られる内容だった。

祝 おめでとうございます。自分も今年で入社25年、四半世紀を迎えましたが誰にも祝ってもらえませんでした。

※5/30で終了しました

スクウェア・エニックス
「キングダム ハーツ」シリーズ ディレクター
野村哲也

祝 デジタルファミ通、クラウドファミ通、VRファミ通……メディアとして変貌しつつ、しぶとく生き残ってください！

スクウェア・エニックス 第1ビジネス・ディビジョン ディビジョン・エグゼクティブ 北瀬佳範

バカ総研 復刻版

今週のタイトルデザイン▶伊藤キイチ（マンガ家）

タイトルの横にいるたぬきっぽい生物は「たぬ氏」です。キイチ先生はたぬ氏の保護者なんだそうです。

バカタール総合研究所の略称は“バカ総研”が一般的だが、通はカール研究所やバター研、バールと略したりするそうだぞ（所長も初耳）。

今週のテーマ　スマホが巷で大人気!!だから…… スマホを使ったゲームを考える!!

時代は移り変わりスマートフォンが大全盛なので、スマートフォンを使った新しいゲームを考えてみた。気になった人はぜひ試してみよう！

イケメン所長ファンのみなさん、ご無沙汰です。歌丸師匠お疲れ様です。昇太さんびっくりです。

今回は、現代人に大変身近な存在となったスマートフォン（スマホ）を使った、新しい遊びを提案します。これだけ誰もが持ち歩く時代になると、スマホでゲームしたり、遊んだりしない手はないと思います。このような、スマホゲームの時代はもうすぐそこまで来ています。

下手投げで川に投げ「水面で何回跳ね返るか」を競う

将来的には、向こう岸でバッターが打ち返してくるような展開もありえます。

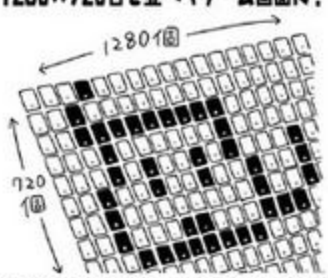
スピーディかつ優雅にスマホを立てて積み上げる

大昔の某ゲーム名人対決映画では、某毛利名人が披露していた技として有名です。

表と裏を白と黒に塗り、同色で挟んだら裏返して数を競う

スマホの大きさ、形状が手のひらにぴったりなので実現性が高い。四隅を狙うといいぞ。

1台のスマホを1ドットに見立てて、1280×720台を並べてゲーム画面に！



すごく回りくどくゲームをするわけですがその回りくどさがたまらない人向けですね。

足の裏に付けて雪山を滑り降りる

スマートフォンの流線型のデザインは、雪山の斜面にこそしっくりくることが発覚。

スマホの側面にアリを走らせて早いほうを勝ちとする

エッジが角ばったデザインを活かした遊び方。スマホ×昆虫の可能性に世界が注目！

ご飯とおかずを分けるのに使ってから食後に『パズドラ』をする

娯楽だけではなく食事にも使えるという、1端末で2度おいしい使用法に全米が震撼。

まやるな危険！　これはスマホじゃないぞ！

スマートフォンの定義がわかりづらいので「なんとなくスマートフォンかな」というような甘い考えが原因による悲劇が近年急増中だ。注意しよう。

世の中にはスマートフォンと紛らわしいものが意外に多い。ここでは、とくにスマホじゃないけどスマホっぽい！ と思われる代表的なモノの例を紹介する。見分けかたのポイントを表にまとめたので、切り取って持ち歩けば、これでもう恥ずかしい失敗とはおさらばだ。切り取り用にもう1冊買おう！

スマートフォンと間違いやすいもの	判定
指揮がうまくて帝王と呼ばれている	ヘルベルト・フォン（カラヤン）
大乱闘している	『スマブラ』
圏外でもサクサクしている	スマートニュース
電話というより魚っぽい	スマという魚？
指揮が上手なうえ大乱闘している	『スマブラ』をするカラヤンでは？
魚っぽいし、読める	スマ（魚）と本のセット販売

緊急告知　バカチャン!!

バカタール加藤の世界でいちばん役に立たないゲームch.世界に先駆け日本で公開！

先月（5月）ニコニコチャンネルに“バカタール加藤の世界でいちばん役に立たないゲームch.”という有料チャンネルがオープン！ 大半は無料で楽しめるので、わりといいと思います。月2回“ゲーム定食（餃子付）”という生放送番組も放送するので、チャンネルのお気に入り登録、よろしくです。（B）

スクウェア・エニックス 第一ビジネス・ディビジョン『ファイナルファンタジー』シリーズ ディレクター 鳥山 求

棚外ネタ　「バカタール加藤と217のゲーム定食（餃子付）」には、元ファミ通編集長のバカタール加藤と“踊ってみた”等で人気の217（COJIRASE THE TRIP）が番組のパーソナリティーを務めるほか、人気レイヤーの泉れおな、コスプレ研究家のソムタム田井や、亀田大吉、デイリー松尾らが出演したりするらしいぞ。▶http://ch.nicovideo.jp/bakachan

天から トルテ! Episode 265

近藤るるる

祝 ファミ通30周年おめでとうございます!! 来年は『FF』30周年……これからも背中を追っていきますね。

スクウェア・エニックス 第一ビジネス・ディビジョン『メビウス ファイナルファンタジー』プロデューサー 浜口直樹

トルテ 天から舞い降りてきた魔女。週刊ファミ通の編集者、海原慧太(ウニ)がご主人様。

プディング トルテをいじめに天から舞い降りてきた、格闘系の魔女。ウニの親友、勇栄がご主人様。

スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン ディビジョン・エクゼクティブ
田畑 端

マカロン ふだんはおとなしいが、怒ると召喚系の魔法を使用する魔女。佐倉がご主人様。

エクレア さまざまな魔法をそれなりにこなす、やたらとプライドの高い魔女。勇栄の妹、美葉がご主人様。

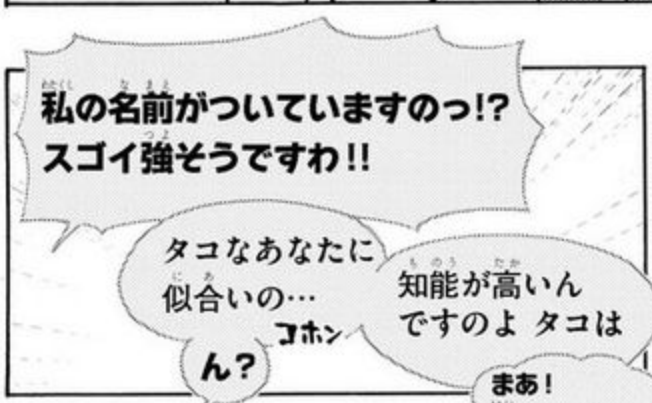
パラレルグラニテ登場

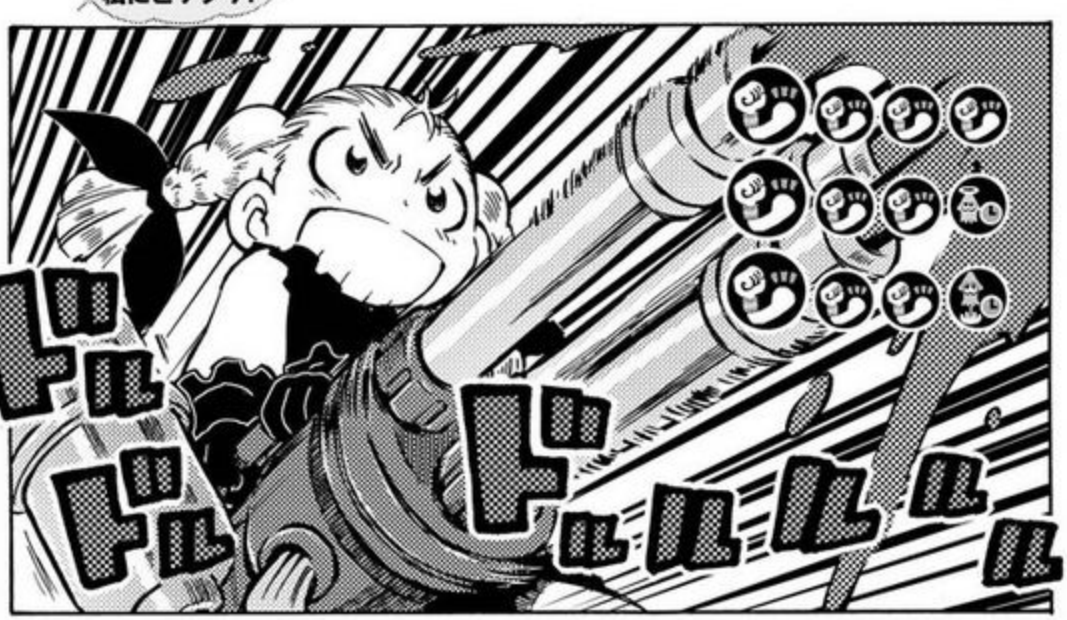
祝

おめでとうございます。『ログイン』から愛読者で、創刊時の表紙を飾った"ベーしっ君"のメジャーデビュー感に驚かされました。あれから30年。自分の人生とともにあります。継続は力なり、心に刻んで精進します。

スクウェア・エニックス 第2ビクネス・ディビジョン『キングスグレイブ ファイナルファンタジー XV』ディレクター

野末武志





スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン
ファイナルファンタジーXIVグローバルブランドマネージャー
大藤昭夫

みさいル小野 週刊ファミ通の編集者。魔女たちをつけ狙う、ちょっと危ない嗜好の持ち主だ。

グラニテ 魔女王様の娘。どんな魔法でも完璧なうえ、とっても礼儀正しい。頭がご主人様。

祝 30年前から変わらないサイコーにゲーム愛に溢れた相棒、人生のパートナーです。おめでとうございます！ フォーエバー！

スクウェア・エニックス 第2ビジネス・ディビジョン「ジャスティス・モンスターズ」プロデューサー 本橋大佐

パラレルグラニテ パラレルワールドにいる、もうひとりのグラニテ。こちらの世界のグラニテとは、正反対の性格。

コアントロー マシンガンを乱射する天使。でもおっちょこちょい。シールドにいいように使われている。

スクウェア・エニックス マーケティング統括ネットビジャー 第3ビジネス・ディビジョン プロデューサー 小林秀一

シードル　めがねっ娘天使。魔女を忌み嫌い、コアントローをうまく利用して抹殺をたくらむが……。

祝 30年続くゲーム誌なんてマジスゲェ。来年『FF』も30周年を迎えます。お互いまだまだ走っていきましょー。
スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン『ワールド オブ ファイナルファンタジー』ディレクター 千葉広樹

祝 まだまだピチピチの30歳!! これからもパンチの利いた表紙やぶっ飛んだ特集で新鮮な驚きを!!

スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン ディレクター 安江 泰

金子ノブアキ

まさかのカムバック!

いえええええええええあああああああああ!!!!!!! ファミ通30周年! おめでとうございます!!!! そして、スーパーカネコブラザーズの今号のみの限定復活! ありがとうございまいま――す! あ――す! ファミ通読者の皆様、お久しぶりでございます。金子ノブアキです。お変わりないでしょうか? 皆様にお会いできなかった日々も、我々金子ブラザーズはバッチリゲーム三昧の日々でしたよ。それどころか、もう連載なんてとっくに終わっているというのに、あるときは東京ゲームショウにファミ通の関係者を装い潜入し、ただの金子ノブアキのくせに取材ヅラして新作ソフトを遊びまくり。またあるときは「ドラゴンズドグマ オンライン」で編集部の皆様を召喚して、オレの弱小キャラのレベル上げに貴重な時間を割いてもらったりと、目に余るバラサイトぶり。クソ職権乱用をやらかしまくっていたのであります。

そんな、いつ出入り禁止を言い渡されてもおかしくない状況での、まさかの限定カムバック! 感謝感激でございます。いま考えても、小学生のころからゴリゴリに購読していたファミ通で、あれだけの長期にわたって連載させていただけたとは……。夢オチなんではないかと思ってしまうほど、すばらしい出来事ですね。

さて、現在は2016年。今年の下半期、そして2017年にかけて、ゲーム業界は大きなうねりの中に突入しそうですね! いま、我が家ではプレイステーション4の記念碑的大傑作「アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝」が大絶賛稼動中なわけですが、今後の予定を考えれば、これもまだまだ序の口。まずはプレイステーション VR!! これは昨年のゲームショウで体験して、ヘッドマウントにおける表現もついにここまで来たかと、マジで吹っ飛びました。昔、任天堂のバーチャルボーイで盛り上がっていた金子少年に教えてやりたいですよ。そして、未来からのカーマ・スートラとして、「サマーレッスン」をプレゼントしたい。

そうそう、「ファイナルファンタジーXV」もついに発売しますね! ……こんなに待たせやがって! 大好きだバカヤロー!

任天堂の新ハード"NX"も、そろそろ動きがありそうですよね。玩具としての可能性をつねに提示してきた任天堂のつぎなる一手。あーもう待ちきれません!

と、ゲーム史上まれに見る大作ラッシュ! そんな歴史的なこの時期に30周年を迎える我らがファミ通! 最高すぎますな。今後も40年、50年、100年と、めくるめく電脳世界への案内人として我々を導いてください! 改めて30周年おめでとうございます!! 最大級の敬意を!!

まずはコレに期待!

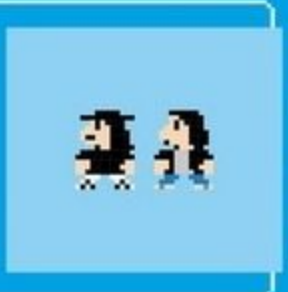
FAMITSU COLUMN

ロック界きっての ゲーム兄弟がお送りする

SUPER KANEKO BROS. スーパーカネコブラザーズ

金子ブラザーズ

ともにロックバンド"RIZE"のメンバー。あっくん(金子ノブアキ)は、約2年ぶりとなる3rdアルバム「Fauve」を、KenKenは"女王蜂VS獄門島一家"のスプリットシングル「金星/死亡遊戯」を、仲よく5月11日にリリース! どちらもぜひ聴いてみてね!!



KenKen

原稿を書きすぎたせいで画像が背景扱いに!

カ――ムバ――ック!! KenKenイズバーック!! ファミ通で7年ほど連載させていただき、連載が終了したのが約2年前。ファミ通30周年で限定復活のスーパーカネコブラザーズでございますー! よっしゃー! ドリームズカムトゥルー! こんなにうれしいことはない! と 久々にコントローラからペンに持ち換えて原稿を書いておりますKenKen(30)でございます! てか、もう(30)ですって! 連載を始めたときは(21)とか書いていたのに! 怖い! ファミ通30周年ってことは、ファミ通と僕はほぼ同い年ですね! 本当におめでとうございます! お互いもうオジサンね。

連載が終わってからも、カネコブラザーズはゲームとファミ通への愛に溢れた日々を送っておりました! 東京ゲームショウに行っては、連載終わってるにも関わらずファミ通の人間として同行させていただいたり、いまもファミ通を家に毎週届けてくれたり、ファミ通はなんて愛のあるチームなんだー! 愛してるー! 連載のないあいだにも、プレイステーション4の「バットマン」にハマりすぎて、下北沢がゴッサム・シティに見えてきた話や、いまさらながらオンラインゲームのすばらしさに気づいた話、落としたニンテンドー3DSを探しに名古屋まで行き、友だちの3DSのすれちがい通信などを利用して見事に発見した話、この春から"N高"に入学して高校生になった話、何日もかけてPS Nowのレンタルゲームを全クリしてみようとした話……などなど、書きたいことが山のように! いつもゲームをプレイしながら、脳内ではスーパーカネコブラザーズの原稿を書いておりましたよ。ええ。

そんななか、ゲーム関連のお仕事がいくつかありました。まずは、ワタクシがベースを弾いております"獄門島一家"というバンドのCDのジャケットを、あの西村キヌさんに描いてもらったんです! うおーすげー! あの往年のカプコンのキャラ(しかも格ゲー)風に自分を描いてもらったのよ! これはすごいことだ! マッスルマッスルボマー! そしてさらに、とっておきの最新ニュース! あの「討鬼伝2」と楽曲を2曲もコラボさせていただきましたー! うおー! 私の大好きな武器である"手甲"でバッゴバゴにぶん殴るあの爽快感を、ベースでバッキバキにスラップして表現してみたので、ぜひお楽しみに!

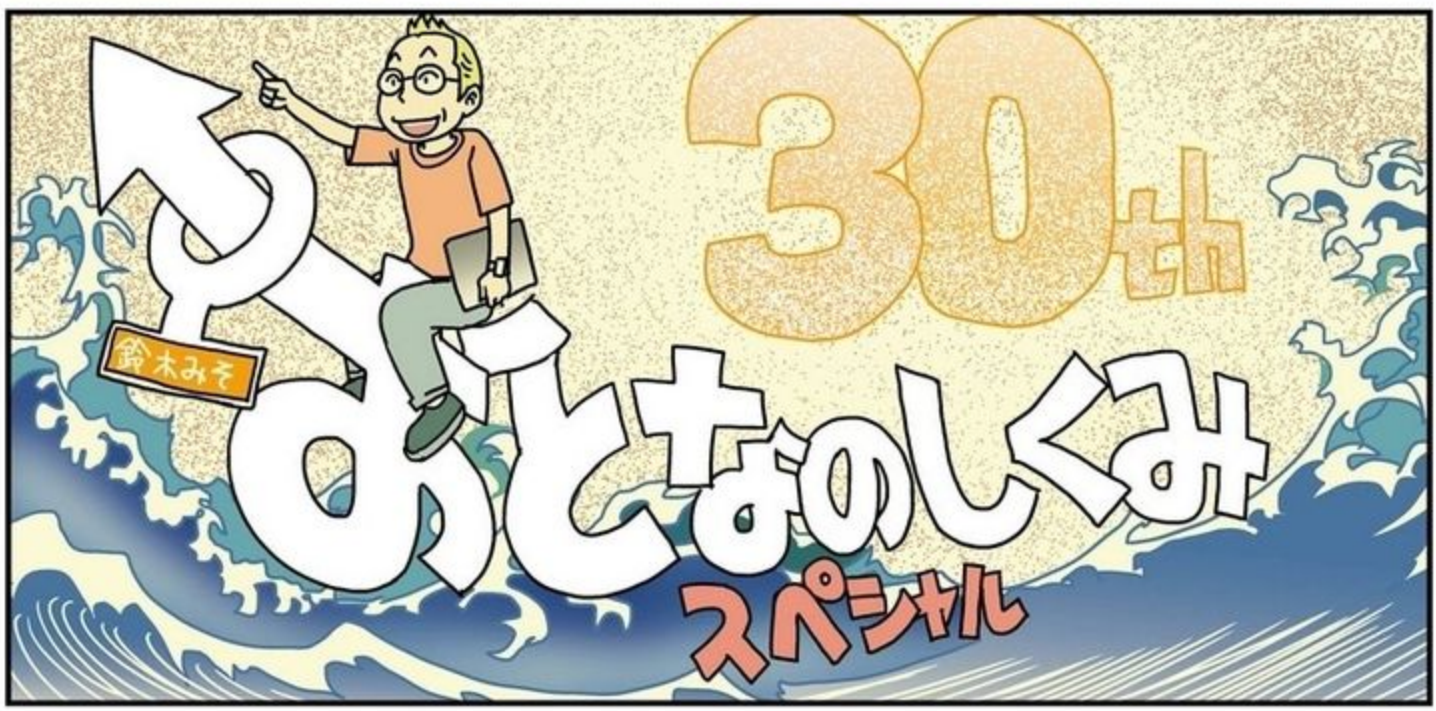
あとはねー、こないだねー ……え!? もうスペースがないの? えー!! もっと書きたいことといっぱいありすぎる! 「かまいたちの夜2」のエンディングくらいいっぱいある! やだー! オレはこのページから離れないぞー! オレの魂をココに憑依させる! うわ――ん!! だめ? ダメなの?

ファミ通編集部、スタッフ並びに関係者の皆様! 30周年おめでとうございます! そしてファミ通を愛し続けているファミ通神読者の皆様! これからもゲームを愛してすばらしい人生を! 僕が最後に言いたいのはひと言だけ。「スマホゲームばかりじゃなくて、家庭用のゲームにもっと敬意を!」。それでは皆さん、すぐにまた!

おめでとうございます! やー、いろいろありましたね! で、いろいろありがとうございました! 今後ともよろしくです。

スクウェア・エニックス 第4プロデュース・ディビジョン ディビジョン・エグゼクティブ

間一朗



スクウェア・エニックス 第4ビジネス・ディビジョン ディレクター 高橋光則

祝 ともに育ってきたと言えるほど、長〜く毎週ワクワクさせてもらっています。30周年おめでとうございます！

スクウェア・エニックス 第4ビジネス・ディビジョン
『ディシディア ファイナルファンタジー ディレクター
鯨岡武生

セガゲームス取締役／「龍が如く」シリーズ総合監督
名越稔洋

祝 30周年おめでとうございます！ ソニックも今年で25周年を迎えますので、ソニックよりも5年先輩ですね。毎週楽しみにしていますので、これからも走り続けてください。

セガゲームス
「ソニック」シリーズプロデューサー
飯塚 隆

べーしっ君

荒井清和

祝・「セガ・マークIII通信」連載から30年！第12号に中学校の体育祭写真を載せていただいたいち読者が、こうして祝いの言葉を述べさせていただけて光栄です！

セガゲームス「セガ30周年プロジェクト」シリーズプロデューサー　奥成洋輔

べーしっ君
見たい続編的新作　荒井清和

べーしっ君
沈黙のスタジアム　荒井清和

FAMITSU COLUMN

名越稔洋が本気で語る 酒とゲームで日が暮れる

「龍が如く」シリーズ総合監督の名越稔洋氏がゲーム、業界、社会を本気で語るコラム。

復刻連載 第110回

大事なのは愛情です

30周年おめでとうございます！ ひさしぶりのコラムです。あれからゲーム業界も世の中もいろいろなことが起きました。自分はあいも変わず日々ゲーム制作に励んでます。毎日同じようなルーティンで生きていておもしろいの？ とか、ひたすら忙しいだけで「充実」という言葉とはほど遠い感じなんじゃないの？ とか思われそうですが、毎日が同じようで変化しているし、その対応を考えるのは、なかなかエキサイティングです。

でも最近ふと思うことがあります。それは自分の身の回りをぐるりと見て思うこと。ちなみに俺は今年51歳。そんな自分にも子どもの時代はありました。極めてふつうの子どもだったと言いたいところですが、とにかく好き嫌いが激しい子でした。まわりが何と言おうと嫌いなものは絶対に受け入れなかった。食べ物の話じゃないです。ではその好き嫌いとはどんなものだったのか？ まず数字が嫌い。算数が苦痛でしかたがなかった。テストも解答欄に適当な数字を書いてました。そして国語も嫌い。とくに課題図書の感想文とか、原稿用紙を文字で埋める作業は気の遠くなる思いでした。まぁまぁ好きだったのが理科。実験はトキメキました。でも毎回実験があるわけはなく、教科書での授業はほったらかし。ではいわゆる勉強以外で好きだったものはないかって？ たとえば図画工作とか？ ぜんぜん。ちっとも思い通りに作れないのが腹立たしかったし、先生が嫌いだったからふざけて遊んでた記憶しかない。おまけに飽きっぽい性格のせいで何をやってもいっさい長続きしない。だから学校ごと嫌いだった。そしてそのネガティブなオーラのおかげで友だちも極端に少なかったし、その少ない友だちでさえ毎日遊ぶことはなかった。結果、人と接することも好きでなくなり、小学校の早い段階で完全に孤立していました。もちろんつらかった。でも、どうしていいかもわからなかった。

おっと。暗い話になりましたね。ではさっき自分の身の回りを見て思うことがあると言う話に戻します。まず自分はいま、経営者の立場になりました。数字を見ない日なんてありません。そしてこうやってコラムなんかを書いたり脚本を書いたり、文章を書く機会も増えました。でも文字を書くことは苦痛じゃなく、むしろ楽しい。そして図画工作も好きではなかったはずなのに、美術大学に入学してセガにデザイナーとして入社しました。つまりこの年になってふと思ったこととは、いま、自分の身の回りを取り囲むものは子どものころに嫌いだったものばかりだということ。でもその環境は苦痛ではなく、むしろそれらがあることで毎日にやりがいを感じられているという事実。不思議な気分です。ではどこで何が変わったのか？ 突然、ヤバイ！ と思って勉強のやる気スイッチが入ったのか？ 神の啓示の如く絵を描き始めたのか？ もちろん違います。そもそも自分の好き嫌いの激しい性格が生み出した孤独とはいえ受け入れ続けるのはつらい。で、耐え切れず漫画や本を読んだり映画を見たり、たまには漫画や絵を描いてひたすら時間を潰すようになった。そしてここから何かが変わった。と言いたいところですが、それも違います。変わったきっかけはここから先。たとえば観た映画について誰かと話したい。うまく描けた漫画を誰かに見て欲しい。つまり誰かと時間を共有したいと思う欲求が生まれたこと。でもそれは嫌いなものすべてをわずらわしいと突っぱね続けた、孤独な自分のままでは成立しないと初めて気づいたこと。それには自分を変える努力をすべきということ。つまり人とつながる努力が変わるきっかけでした。

改めて俺は思います。孤独に考えて悩むことで個人の感覚は鋭くなり感性が磨かれます。でもその感性は人と共有して、初めて人に喜ばれる形に昇華されるものです。俺が子どものころはインターネットも携帯電話もありませんでした。孤独になることは簡単であり、つながりを手に入れるには手間も勇気も必要な時代でした。でもいまは環境が違います。であれば大いにつながって、その難しさや喜びを少しずつでも感じて欲しい。そして"いいね！"をもらうことと相手の笑顔を直接見ることの違いも知ってほしい。これからの人にはその両方を大切にしてほしいです。

30周年本当におめでとうございます。愛され続けた結果ですよ。これからもゲームを愛して、ゲームユーザーから愛され続けてください。俺もセガとここにいるスタッフ全員を愛し続けます。嘘じゃない。だって飽きっぽかった自分が唯一続いたことこそゲーム制作であり、いまもセガで働いているという事実があるんだから。

↑2016年秋に『龍が如く6(仮題)』の発売を控える名越氏。「というわけで、元気です」とひと言。

「龍が如く」シリーズポータルサイト
http://ryu-ga-gotoku.com/

名越稔洋(Toshihiro Nagoshi)プロフィール セガゲームス取締役。『龍が如く』シリーズのほか、『デイトナUSA』や『スパイクアウト』、『スーパーモンキーボール』シリーズなどを手掛けるゲームデザイナー。

祝 30周年、おめでとうございます！ 子どものころ、禁断の秘技、のお世話になりました。いい人、おもしろい人ばかりのファミ通さん。これからもゲーム業界を盛り上げてくださいませ！
セガゲームス 執行役員CO／セガネットワークスカンパニー開発本部長 菊池正義

マンガ家
天野シロ氏
181ページ

映画監督、脚本家、小説家
押井守氏
181ページ

マンガ家
押切蓮介氏
182ページ

悪魔絵師、クリエイター
金子一馬氏
182ページ

ゲームグラフィックデザイナー、イラストレーター
倉島一幸氏
183ページ

Weekly ファミ通 30th Anniversary 2016

あのクリエイター・マンガ家・イラストレーターたちからの 特別寄稿 第1回

～ 本誌創刊30周年記念＆これまでのゲーム人生を振り返る ～

ゲームファンや本誌読者ならご存じの方々より、ゲームにまつわる思い出などをイラストコラムとしてご寄稿いただきました。3号連続特集の、第1弾です！

イラストレーター
小林智美氏
183ページ

キャラクターデザイナー
長野拓造氏
184ページ

イラストレーター
NOCO氏
184ページ

イラストレーター
Tony氏
185ページ

アートデザイナー
皆葉英夫氏
185ページ

30周年おめでとうございます！ ゲーム業界に足を踏み入れた20数年前、クリエイターとしてファミ通に載ることがひとつの目標でした！ そんな憧れの存在であり続けてください！

セガゲームス／第1CSスタジオ部長／龍が如くスタジオ プロデューサー 佐藤大輔

天野（あまの） シロ氏

マンガ家

『キングダム ハーツ』シリーズのコミカライズで著名。その才能は野村哲也氏も高く評価しており、「自分以外で初めて公式にソラたちを描くことを認めた」と語っている。かわいらしい絵柄と、コミカルな描写などでファンの支持も厚い。

代表作 『キングダム ハーツ』シリーズコミカライズ、『ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート』シリーズ

スクウェア・エニックス／『キングダム ハーツ FINAL MIX』全3巻、『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』全2巻、『キングダム ハーツ 358/2 Days』全5巻、『キングダム ハーツII』全10巻

イラストモチーフ 週刊ファミ通

押井（おしい） 守（まもる）氏

映画監督、脚本家、小説家

独創的なアニメや実写映画で、多くの世界的なクリエイターに影響を与えてきた鬼才。5月20日より全国劇場にて、クローンの戦士"ガルム"の真実を求める旅を描いた「ガルム・ウォーズ」が上映中。実写とCGが融合した映像表現は必見だ。

代表作 『うる星やつら オンリー・ユー』、『機動警察パトレイバー the Movie』、『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』、『イノセンス』など

原作・脚本・監督：押井守、日本語版プロデューサー：鈴木敏夫、宣伝コピー：虚淵玄（ニトロプラス）、音楽：川井憲次、協力：スタジオジブリ、制作：Production I.G、配給：東宝映像事業部

イラストモチーフ 『ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ』

祝 ゲームの情報はいつもファミ通さんで入手してきました。これからもワクワクするような情報を提供し続けてください。私たちもがんばります。30周年おめでとうございます！

セガゲームス／開発スタジオ プロデューサー **島野光弘**

©Disney Developed by SQUARE ENIX
©I.G Films 「ガルム・ウォーズ」公式サイト http://garmwars-movie.com/jp/

押切蓮介（おしきりれんすけ）氏

マンガ家

1998年に『週刊ヤングマガジン』で掲載された『マサシ!! うしろだ!!』で誌面デビュー。その後、独特な作風が光るホラー作品などで人気を博す。ゲームファンからは、『ハイスコアガール』や『ピコピコ少年』などの作品で知られている。

代表作 『ハイスコアガール』

スクウェア・エニックス／
月刊『ビッグガンガン』2016 Vol.08
（紙版、デジタル版ともに7月25日発売）
より連載再開予定

イラストモチーフ 『夕闇通り探検隊』

金子一馬（かねこかずま）氏

悪魔絵師、クリエイター

アトラスのRPG『真・女神転生』シリーズの生みの親にして、"悪魔絵師"とも呼ばれるクリエイター。神や悪魔に対する深い考察と解釈、それに裏打ちされた他に類を見ないデザインセンスが、多くのプレイヤーを魅了してきた。

代表作 『真・女神転生』シリーズ

『真・女神転生Ⅲ -NOCTURNE（ノクターン）』

プレイステーション2用ソフト
アトラス／2003年2月20日発売

イラストモチーフ ジャックフロスト
（『真・女神転生』シリーズより）

©Rensuke Oshikiri/SQUARE ENIX
©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

倉島一幸(くらしまかずゆき)氏

ゲームグラフィックデザイナー、イラストレーター

温かみの中に、不思議な空気感を持ったイラストを描く、フリーのイラストレーター。プレイステーション用ソフト『moon』や『UFO -A day in the life-』などに関わった後、現在はオニオンゲームスのアプリRPG、『勇者ヤマダくん』のデザイン全般から、ドットアニメーションまでを手掛ける。

代表作 『勇者ヤマダくん』

iOS、Android対応
オニオンゲームス／
1月15日配信開始

イラストモチーフ 青春時代の思い出

小林智美(こばやしともみ)氏

イラストレーター

フリーのイラストレーター。『ロマンシング サ・ガ』以降、数々の『サガ』作品でキャラクターデザインなどを担当。アナログならではのタッチや色彩で、美しい世界を描き出す。絵を描く際に意識していることは、"空気を絵にまとわせる"こと。

代表作 『サガ』シリーズ

『ロマンシング サガ2』(リマスター版)

プレイステーション Vita、iOS、Android対応
スクウェア・エニックス／3月24日配信開始

イラストモチーフ アセルス(『サガ フロンティア』より)

祝 30周年おめでとうございます。ぷよぷよも25周年ということで、追いつけ追い越せで、週刊ファミ通といっしょに大連鎖したいと思っております。ぱよえーん!

セガゲームス／「ぷよぷよ」シリーズ総合プロデューサー 細山田水紀

©DMM.com POWERCHORD STUDIO/Onion Games
©1993,2010,2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.Planned & Developed by ArtePiazza

長野拓造（ながのたくぞう）氏

キャラクターデザイナー

2005年のレベルファイブ入社以来、『レイトン教授』や、『イナズマイレブン』シリーズを通じて、親しみやすくも独自の感性が光るキャラクターたちを描いてきた。『妖怪ウォッチ』シリーズの、ジバニャンのデザインも担当している。

代表作 『妖怪ウォッチ』シリーズ

ニンテンドー3DS用ソフト
レベルファイブ／2014年12月13日発売

イラストモチーフ 『ゼルダの伝説』、『スーパーマリオカート』、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』、『ぷよぷよ』、『ストリートファイターII』、『悪魔城ドラキュラ』、『桃太郎電鉄』

NOCO氏

イラストレーター

『艦隊これくしょん -艦これ- 陽炎、抜錨します！』（ファミ通文庫）など、数々のライトノベルのイラストを手掛ける。ゲームでは、『アトリエ』シリーズ（"不思議"シリーズ）のキャラクターデザインを担当。最新作『フィリスのアトリエ』にも参加。

代表作 『アトリエ』シリーズ

『ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金術士～』

プレイステーション Vita、プレイステーション4、プレイステーション3用ソフト／コーエーテクモゲームス／2015年11月19日発売

イラストモチーフ 主人公、ケルベロス（『真・女神転生』～『III』より）

©2014 LEVEL-5 Inc.
©2015 コーエーテクモゲームス All rights reserved. ※『ソフィーのアトリエ』の画面はプレイステーション4版のものです。

Tony氏

イラストレーター

ゲームやフィギュアなどさまざまなジャンルで活躍し、セガの「シャイニング」シリーズでは、数多くの作品でキャラクターデザインとイラストを担当。氏の描く魅力的なキャラクターは、国内外を問わず多くのユーザーを虜にしている。

最新刊 トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド 2

カドカワ／5月30日発売
定価3300円＋税／A4変形判

イラストモチーフ オリジナルキャラクター

皆葉英夫氏

サイデザイネイション代表取締役、アートデザイナー

「ファイナルファンタジーVI」や「ファイナルファンタジーIX」など、数々の作品のアートディレクターとして活躍。現在は、サイゲームスの王道スマホRPG「グランブルーファンタジー」のアートディレクターを務め、作品世界を鮮やかに彩る。

代表作 『グランブルーファンタジー』

iOS、Android、PC対応
サイゲームス／2014年3月10日配信開始（Google Chrome版は2014年5月1日配信開始）

イラストモチーフ リンク（『ゼルダの伝説』シリーズより）

祝 先日、貯めていたガバスの束が実家で見つかりつくづくファミ通とともに人生を歩んできたのだと痛感しました。50周年くらいまでともに歩ませていただきたく思っております！

セガゲームス「萌が如く」シリーズプロデューサー／脚本・演出 横山昌義

©SEGA
©Cygames, Inc.

ゲームのことならファミ通におまかせ!!

発行:株式会社KADOKAWA KADOKAWA

発行:株式会社KADOKAWA KADOKAWA

発行:カドカワ株式会社
発売:株式会社KADOKAWA カドカワ

発行:株式会社KADOKAWA KADOKAWA

発行:カドカワ株式会社
発売:株式会社KADOKAWA カドカワ

発行:カドカワ株式会社
発売:株式会社KADOKAWA カドカワ

カドカワ

カドカワ

カドカワ

カドカワ

2015年にファミ通町内会に掲載された 4コママンガ と わたしの報告書 の ベスト作品を読者投票で決定するみんな大好きドリーム企画!

ヘイヘイ！ ピッチャーぶぶってる！ ぶぶ漬け食うて投げてはる！ というわけで毎年恒例町内会グランプリでございます。2015年掲載の4コママンガとわたしの報告書の中からベストネタを読者投票で決定します！ ぶぶぶ！

優勝者には10000ガバスを贈呈

投票の末、1位に輝いた投稿者には、10000ガバスと横モレするほどの名誉を贈呈！ 3回優勝すると殿堂入り！ 過去のGP優勝者は以下の人たちです！

● 歴代GP優勝者名簿 ●

4コマGP優勝者

- 殿堂入り
  - 2006年
  - 2007年
  - 2009年
  - とがわK
- 殿堂入り
  - 2008年
  - 2011年
  - 2012年
  - キャタピラなぎさ
- 2004年 塩味電気
- 2005年 エベレスト
- 2010年 ハルキゲニア
- 2013年 きときとくん
- 2014年 わかって欲しい

報告書GP優勝者

- 2005年 Mサイズ
- 2006年 浦川
- 2007年 助手ウィンク
- 2008年 モフモフ
- 2009年 萌下山夜@
- 2010年 猫人文化
- 2011年 推定身長2m
- 2012年 さかも党
- 2013年 椅子が壊れた
- 2014年 ブルーブ原り

今年のゲスト審査員は見目麗しいこのおふたり！

次ページから掲載されているエントリー作品は、レギュラー&ゲスト審査員の手によって事前に選出されたもの。今回のゲスト審査員は、ファミ通町内会愛好者として有名なこのふたりのウィメンを招聘。美美美！

イラストエッセイスト
犬山紙子

町内会GP レギュラー審査員

4コマ部門	マンガ家 和田ラヂヲ先生	マンガ家 中川いさみ先生	マンガ家 福満しげゆき先生
	殿堂入り投稿者 とがわK氏	殿堂入り投稿者 キャタピラなぎさ氏	町内会担当編集者 編集者OS
わたしの報告書部門	週刊ファミ通編集長 フランソワ林	生町内会出演者 佐治キクオ	町内会担当編集者 編集者GP

次ページからおもしろネタが次々続々！

祝 覚えているのは（敬称略）ゲヱセン上野、雷門ビデ坊、水野店長、東府屋ファミ坊、浜村通信……あれ？ Loginも混ざってる？ ポケモン代表取締役社長 石原恒和

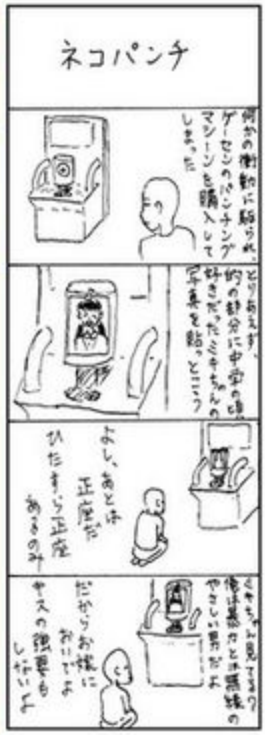
祝 単なる内容紹介にとらわれない先進的な構成に心わし掴まれた創刊号からの愛読者です。昔投稿が掲載されたこともいい思い出です。 ゲームフリーク開発二部 海野隆雄

1. 東京都 電気バチ

2. 東京都 マヒ郎

3. 千葉県 座りたい

4. 神奈川県 若泉



5. 神奈川県 スマトラ日栄

6. 富山県 きときとくん

7. 東京都 電気バチ

8. 神奈川県 助手ウインク

審査員寸評

マンガ家 和田ラヂヲ先生

若泉さんは同じ不条理作品の中でも個性がありました。アイス午前さんもよかったです。今回は全体的に低調で常連さんにもキレがなく感じました。最近はエッセイギャグが多く散見されるが、こういったバカ4コマをもっと見たい。

★オレのイチオシ 9番

マンガ家 中川いさみ先生

4コママンガって、やっぱり読むときの気分によっておもしろさが変わってくるから、なるべく体調のいいときに読みたい。逆に、どれをおもしろいと思ったかによって、その日の体調がわかる。今日は眠いということがわかった。

★オレのイチオシ 14番

マンガ家 福満しげゆき先生

今回は自分のエゴで、僕が好きなワードが入ってるマンガを中心に選びました。バブル時代、公務員、育ちがいい、中学のころ好きだった女子……的な感じの言葉が好きで自分のマンガでもよく使うので、そんな感じで選びました。

★オレのイチオシ 4番

マンガ家 山本さほ先生

今回選んだ4コマを見返してみたところ、自分の好みが偏っていることを実感しました。やっぱり昔の町内会の雰囲気を持ったシュールな作品が好きなんですよね~。電気バチさんの4コマはハズレがないですね。もっと読みたい。

★アタシのイチオシ 26番

祝 30周年おめでとうございます！ 小学生のころからファミ通を読んで育ってきました。これからも私を育ててください！ ゲームフリーク 開発二部設計 大森 滋

9 神奈川県 若泉

10 奈良県 マンボマンボ

11 富山県 きときとくん

12 東京都 マヒ郎

13 新潟県 エレキウクレレ

14 大阪府 いきちから

15 群馬県 アイス午前

16 東京都 初診

殿堂入り投稿者
とがわK氏

今年も5つ選ばせていただきました。イチオシはスマトラ白菜さんです。丸ごとバナナさんの作品も、一瞬意識が飛びそうになりました。1枚52円のハガキを使って放つ僕らの"想い"は、きっと誰かに届くんじゃないか。そう信じています。

★オレのイチオシ 5番

殿堂入り投稿者
キャタピラなぎさ氏

4コマがあるからファミ通町内会であり、4コマなくしてファミ通町内会はない。そんな誇りを胸に描かれたマンガはどれも素敵だ。と見せかけてみんな適当に描いてるんだろう。でも素敵だ。中でも「食がすべて」が素敵でした。レスポール。

★オレのイチオシ 1番

町内会担当編集者
編集者05

おもしろい4コマを描ける人は希少。神に選ばれし投稿者は、青春を犠牲にして描き続ける義務がある！ かわいそう！ 来世はテニスとかをして、楽しく過ごせるといいね。でも、みんなの作品は一部の人にとってはウィンブルドンより尊いよ！

★オレのイチオシ 28番

まだ見ぬ最後の乳歯
チャンス肉渡氏

暖簾に腕押し、キリンに長し。そんな格言が脳裏をよぎり、そして忘れた。若い世代ほど、このビッグウェーブを柔軟に受け入れているところを見ると、もう我々ジャンボタニシ直撃世代の出る幕ではないのかも。ただ、麻酔はしなくてもよかった。

★オレのイチオシ 波瑠

祝 ファミ通さんが、全国のゲーマーが集える“場”を作ってくれたおかげで日本のゲーム文化はおもしろくなったのだと思います。30周年めでたい!!

ゲームプリーク開発二部「ソリティ馬」ディレクター 田谷正夫

掲載数ランキング途中経過

1ヵ月ごとの最多掲載者を月間MVPに認定し、1年間を通してもっともMVP獲得回数が多かった投稿者に町内会長の称号が与えられる投稿者掲載数ランキング。今年は5月までの集計を終えた時点で、昨年の覇者シカトろっくがリード。2連覇を阻止する新星は現れるのか!?

月	月間MVP	ポイント
1月	否間人シカトろっく	7pt
2月	シカトろっく	16pt
3月	シカトろっく	13pt
4月	シカトろっく	14pt
5月	煮え湯500杯	13pt

※ポイントは5月26日号掲載分までを集計したものです。

ランキングはコンピュータ町内会でチェック➡http://www.famitsu.com/matome/chonaikai/

4コマポイント増量で大逆転のチャンス到来!!

毎年、不意打ち的に催され、町内会長争いを彩ってきた4コマポイント増量キャンペーン! 今年の開催期間は、7月2日号から9月29日号の3ヵ月間に決定しました! 期間中は4コママンガ1作品掲載につき、3ポイントを大盤振る舞い。いまから本気を出せば十分逆転が可能! 夏を制する者は町内会長に危険な接近遭遇! いまこそ決心のとき!! キミの投稿を待つ!

祝 ファミ通さん30周年おめでとうございます！ 今年ポケモンは20周年ということで10歳年上！ これからも素敵なお兄さんでいてください！ ゲームフリーク 取締役副社長 増田順一

はみ出しHip Hop LUNAとナッツとサングラス

幼少のころから、道行く人とすれ違いざま肩が触れ合えばMCバトル開始。ライムとリリックとリオック（インドネシアに生息する巨大コオロギ）こそが正義。そんな環境で育ってきたナッツにとって、LUNAさんは、日本が誇るヒップホップ界の女帝という以上に、Mr.マリックの娘としてリスペクトする存在。2代目松尾幻燈斎は、ぜひ私に襲名させて。

町内会4コママンガデータ

4コマ掲載号	全50週
総掲載数	150作品
総投稿者数	35人
総支出ガバス	24万8500ガバス

※2015年1月1・8・15日合併号～2015年12月31日号までのデータを集計。

掲載回数ランキング

順位	名前	回数
1位	マヒ郎	17
2位	若泉	14
3位	座りたい わかってほしい	13
5位	電気パチ	12
6位	キャタピラなぎさ	10
7位	シカトろっく	9
8位	いきぢから	6
9位	アイス午前 ききとくん とがわK	5

ページをめくれば2秒で報告書！

フローリングはもういいから**嫁を褒めろ**！

11 北海道 左手でどうぞ

ル・クブル。って感じの**屁**。

10 奈良県 バールのような者

お互い不慣れなものだから、思わず唇が少し触れてしまった**名刺交換**。

9 和歌山県 シカトろっく

社用車で社長をはねたことがきっかけで、**専務に気に入られる**。

8 神奈川県 若泉

花言葉を考えたのはきっと女だし、**顔も想像がつく**。

7 福岡県 シバンゴ・ビール

本当に、なんでもないようなことが幸せだったと思い始めている**高橋ジョージ**。

6 秋田県 ゆうぼん

「久しぶりマスター」と言って入店してくる女性と、**脳がフル回転**しているマスターを交互に見る。

5 宮城県 わかってほしい

絶交を「**セックスレス**」と訳す戸田奈津子。

4 奈良県 バールのような者

「30過ぎて童貞なのに魔法が使えないぞ？ そうか！ 俺、童貞じゃないんだ！」と**錯覚する童貞**。

3 千葉県 モグラの鉛こう

田中のお母さんが田中の部屋からエロ本を見つけたときに吹く**ラッパの音**が、みんなで餃育小屋のウサギのお墓を作っているときに聞こえてくる。

2 群馬県 へへへイ

あしゅら男爵にヒントを得たさわちんが、顔の右半分を藤原紀香に、左半分を**陣内智則**にものまねメイク。

1 福岡県 シバンゴ・ビール

滝川クリステルのモノマネで、「オ・ム・ツ・な・し」と仏壇に合掌する88歳の祖母は**オムツしてますから**！

22 埼玉県 美食家・小林

バトカーに乗った瞬間、親子揃って**メガネが曇る**。

21 群馬県 へへへイ

コイきんぐ**バ峠**。

20 東京都 マヒ郎

デリヘルを呼んだらケンタウルスが来て、大喜びする**武豊**。

19 大阪府 ツチヤタカユキ

フェイスブックに子どもの遠足の集合写真をあげる親は、お花でまわりの子の顔を消す時間で**我が子を抱きしめろ**。

18 神奈川県 攻撃前予備動作

本当に神が7日間で世界を創ったなら、**アワビはあんな形**にはならない。

17 大阪府 チャマ

「私のパンチラで我慢してね」とスカートをまくる**鏡の向こうの僕**。

16 長崎県 ポ

永遠のロリータは誰？ と聞かれて想像してしまった**アパホテルの社長**。

15 長崎県 ポ

緊急搬送中、救急隊員の呼びかけに対して、俺の尻穴に入っている**フエラムネ**が答える。

14 東京都 怪力女

海外に進出したアイドルの挨拶の第一声が、**「ロストバージン、イエスタデイ」**。

13 北海道 白浜ボクサーブリーフ

汚い河童だけど、**今日からお父さんよ**。

12 北海道 左手でどうぞ

おめでとうございます！ 自分も昔、出版関連の仕事をしていましたが、週刊誌って毎週締め切りが来るんですよね……。それを何十年も続けるなんて!!

ゲームフリーク開発二部 **森本茂樹**

審査員寸評

イラストエッセイスト
犬山紙子さん

まったく意識せずに選んだら肛門ネタが3つも。報告書は肛門スキルが高いなあと思いました。広がりのある作品が多く、汚いカッパのお父さんはコミックス10巻ぶんいけるし、デリヘルで働くケンタウロスも泣ける映画ができそう。

★アタシのイチオシ **19** 番

マンガ家
山本さほ先生

初めて審査員というのをやらせていただいたのですが、おもしろいものをこんなに一気に読むと人間は混乱します。おもしろいってなんだろう？ 笑うってなんだろう？ よくわからなくなりながらも一生懸命選びました。

★アタシのイチオシ **17** 番

週刊ファミ通編集長
フランソワ林

今年の選考はわりとすんなり。とくに、一押しの作品は一発で決まった。相変わらず、情景が思い浮かぶ系のネタが好きなんだけど、これはとくにツボだった。そんなこんなで、深夜26時なう。今年も夜中に選考してしまった。寝よ。

★オレのイチオシ **39** 番

生町内会出演者
佐治キクオ

「このネタを笑える俺カッケー」的な下衆い思考を封印して選考に臨み、声を出して笑ったネタから厳選。女体盛りネタとマジックミラー号ネタが異様に多いのが印象に残ったが、俺的な優勝は、脱がさないでと歌わされた人～でした。

★オレのイチオシ **29** 番

祝 おめでとうございます！ 弊社の『イース』ももうすぐ30周年。いっしょにもっともっとRPGを盛り上げたいですね！ 日本ファルコム代表取締役社長 近藤季洋

合コンで「カットモデルと言ってもパイプのほうですけど……」の自己紹介がまったくもってウケない。
32 埼玉県 美食家・小林

あ！ またオレと同じ苗字の肛門クリニックだ！
31 神奈川県 なめらかボキール

お～いお茶のおいしさの秘訣は、お～いおが入っているから。
30 福岡県 シバンゴ・ビール

脱がさないでと歌わされた人に脱がされて、裕福な生活をしている。
29 長崎県 ポ

"ぱるる"、"まゆゆ"ときて、あたしだけ、めがね"ですか？
28 北海道 左手でどうぞ

セーターを着て十干座する僕を、毛糸玉と勘違いしてじゃれてくる子猫。
27 群馬県 へへへイ

自撮り1回につき、脳細胞が10000個死ぬ。
26 神奈川県 ニンニク聖人

バージンロードをでんぐり返りしていき、新婦の父の前で立ち上がり、ぜんぜん目が回ってないアピールをする新郎。
25 大阪府 シシキ

これだけ警告したのにも関わらず、私有地に入るようならおまんじゅうプレゼント。
24 埼玉県 ミロリンバンダ

着ているユニクロのTシャツの元ネタがわからないやつ専門の殺し屋。
23 神奈川県 ニンニク聖人

久々に『ふたりエッチ』見たら、相変わらずふたりでエッチしてた。
42 神奈川県 攻撃前予備動作

小さなビニール袋は散歩させる犬用、大きなビニール袋は犬を散歩させる祖父用。
41 福岡県 シバンゴ・ビール

安心してください。安心してください。
40 千葉県 かなしみ

ライザップのCMでトホホ顔からシャイニングの顔になるジャック・ニコルソン。
39 埼玉県 美食家・小林

耐え難きを耐え（キープ・オン・ダンシン！）、忍び難きを忍び（キープ・オン・ダンシン！）。
38 千葉県 鳩山肩介

石橋くんが作った完璧にできた偽物の女を見てから、ドライアイになりました。
37 千葉県 セイウチ将軍

いいところで転調して、グッと気持ちを引きつけるお経。
36 東京都 お金が欲しい

避難訓練の"おはし"が、おれたち はじめから しっていました。
35 東京都 ミルクセーキガール

好きな子が浸かったあとの風呂の水を飲むと股間が腫れちゃうんだ。つまりその子の正体はミミズ星人。後をつけてみな。車庫入れできないから。
34 新潟県 クダベ

「AKBにいそうだよね～！」が、開戦の合図。
33 大阪府 クズトップ右

町内会わたしの報告書データ

4コマ掲載号	全50週
総掲載数	875作品
総投稿者数	120人
総支出ガバス	89万7000ガバス

※2015年1月1・8・15日合併号～2015年12月31日号までのデータを集計。

掲載回数ランキング

順位	名前	回数
1位	シバンゴ・ビール	70
2位	否間人	63
3位	美食家・小林	52
4位	シカトろっく	39
5位	ポ	33
6位	夢幻桜花F	30
7位	パールのような者	29
8位	へへへイ	28
9位	葛西彰広	27
10位	さんご	24

町内会担当編集者
編集者GP

いいフローリングの家といい嫁を持つことが男の究極の夢。しかし床はリフォームできても嫁はリフォームできない。そこをヌブリと突いたこの作品に、住み慣れた我が家から花の香りを添えてイチオシとさせていただきます。では、また来年！

★オレのイチオシ 11番

肉源の生き別れの姉
ジャイブ曽根錦

ジャビッた（未来が見えたというような意味）。手に取った瞬間、一発でジャビった。しかし、実際に脇の下に挟んでプレイしてみると、思ったような加湿効果は得られず、これなら市販の猫車でこと足りるなと感じた。帰り道、北風が頬にジャビッた。

★アシタの朝食 煮物

町内会NEWS

ファミ通町内会に関するニュースを可及的速やかにかつ、果汁的爽やかにお届けする清涼飲尿水的情報コーナーです。

4コマGP殿堂入り投稿者の2015年ベストネタを発表!

4コマGP殿堂入り投稿者のネタはGPの審査対象外となるので、別枠で特別掲載。編集者が選んだ年間ベストネタをお届けします。

とがわK2015年ベストネタ

キャタピラなぎさ2015年ベストネタ

ファミ通町内会のメディアミックス戦略(死語)を見よ見よ見よ

ファミ通創刊号から続く長寿連載であるファミ通町内会ですが、最近はマルチメディアでADSLでパソ通的なサムシングを積極的に取り入れ、読者がマイコンでも楽しめるコンテンツを多数展開中! 誌面と併せてこれらをご覧になっていただくと、よりファミ通町内会が楽しめるという仕組みです。1個より2個、2個よりサンコン。オスマン帝国的な拡大路線をここに紹介!

ファミ通生町内会

http://ch.nicovideo.jp/famitsu

毎月第一火曜日にニコ生で放送中!

アーカイブもあるよ!

ポルノ鈴木(司会)、ナッツ(町内会イメージキャラクター兼エレガント無職)、佐治キクオ(笑い屋)の3名がお届けする月1回の生放送番組。前月に掲載された町内会掲載ネタを振り返り、番組の最後に視聴者投票でベストネタを選出する。過去放送のアーカイブもあり。

←ベストネタは視聴者投票で決定し、そのネタの投稿者にはTシャツをプレゼントする。たぶん喜ばれている。

放送中に視聴者アンケートで月間ベストネタを決定!

ファミ通コンピュータ町内会

http://www.famitsu.com/matome/chonaikai/

誌面とはひと味違うコンテンツを展開中!

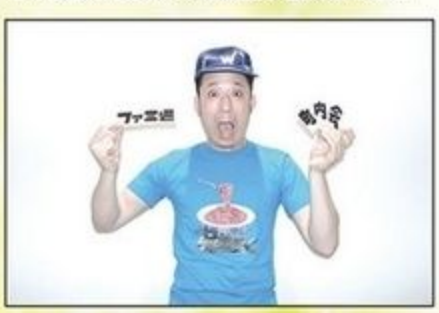
ここではキツイ下ネタやブラックネタなど、独自のコーナーを多数展開中。誌面で掲載した企画記事の完全版などもこちらにアップされている。ほぼ毎週更新があるので要チェックです。

投稿者関連コンテンツも充実!

誌面での掲載ランキングや、投稿者へのインタビュー記事など、投稿者にスポットを当てたコンテンツも多数アップ済み。謎が多いハガキ職人たちの生態を垣間見られる貴重な資料だ。

ネット関連コンテンツはガバスではなくステッカー&Tシャツを贈呈!

コンピュータ町内会でネタが採用された場合、投稿者にはガバスではなくてステッカーを贈呈。このステッカーが全種類揃うと、Tシャツと交換できる。生町内会でベストネタに選ばた場合は、いきなりTシャツを贈呈するシステムだ。



町内会GP投票方法はコチラ!

町内会GPは、今回掲載したエントリー作品の中から、読者の皆様の投票によって決まります。投票方法は下記の3種類。アナタ好みの作品に、ぜひとも投票してください!

❶アンケートはがき

本誌付属のアンケートはがきに記入欄があるので、そちらに好きな作品の番号を書いてご応募ください。4コマ、報告書ともに3つまでお選びいただけます。応募締切は6月15日(当日消印有効)です。

❷ケータイ、スマートフォン

はがきと同様のアンケートを、携帯電話またはスマートフォンからでも回答いただけます。本誌227ページを参考にご応募ください。応募締切はアンケートはがきと同様、6月15日までとなります。

❸ファミ通.com

下記URLからコンピュータ町内会へアクセスして投票することもできます。投票フォームに必要事項を入力のうえ、4コマ、報告書から各3作品までお選びいただき、投票してください。

アドレス▶http://www.famitsu.com/matome/chonaikai/

投票お待ちしております!!

祝 創刊30年、皆様のゲームへの深い愛で、ユーザーの皆様にゲームの魅力を伝え続けられたことに深い敬意を表します! 今後のさらなるご繁栄を心よりお祈りいたします。
日本マイクロソフト コンシューマー&パートナーグループ Xbox マーケティング戦略本部 グループシニアマネージャー 井上正之

特別付録 ファミ通オリジナル ダウンロードコンテンツ福袋の

DLC中身を大紹介!!

スペシャル!!

ダウンロードコンテンツ

ダウンロードコンテンツの利用方法

プレイステーション Vita、プレイステーション4のプロダクトコードの入力のしかた

- Sony Entertainment Networkにサインインし、クロスメディアバーからPlayStation Storeを選ぶ
- 操作ボタンから"コード番号の入力"を選び、プロダクトコードを入力する
- 表示される内容を確認後、ダウンロードする

創刊30周年記念！ということで、今回はドドーンと36タイトルのステキなコンテンツをお届け。いま遊んでいるゲームや、これから始めたいタイトルがある人は、ぜひご活用ください♪

INDEX

蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト……195
アンジュ・ヴィエルジュ ～第2風紀委員 ガールズバトル～……196
一騎当千バーストファイト……196
オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-……196
ガンスリンガー ストラトス3……197
グランブルーファンタジー……197
CLOSERS……197
ケリ姫スイーツ……198
サモンズボード……198
戦の海賊……198
閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-……199
大航海時代Online ～Age of Revolution～……199
大航海時代V Road To Zipang……199
チェインクロニクル……200
ディシディア ファイナルファンタジー……200
ディバインゲート……200
デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス/フォーチュン……201
ドラゴンズドグマ オンライン……201
信長の野望 Online ～覚醒の章～……201
信長の野望 201X……202
のぶニャがの野望……202
パズル&ドラゴンズ……202
ファンタシースターオンライン2……203
ブラウザー一騎当千 爆乳争覇伝……203
ブラウザ三国志……203
ブラウザプロ野球NEXT……204
ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド……204
ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち……204
プロ野球 ファミスタ リターンズ……205
マビノギ英雄伝……205
メガミエンゲイジ！……205
モンスターギア バースト……206
モンスターハンター エクスプロア……206
モンスターハンター フロンティアG……206
妖怪ウォッチ ぷにぷに……207
ワールド エンド エクリプス……207
ファミ通のデジタル付録(創刊30周年カウントダウン特集まとめ)……207

3DS 蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト

DATA インティ・クリエイツ／2014年8月20日発売／1815円[税抜](1960円[税込])

備考 備考:エグゼクティブプロデューサー・アクション監修:稲船敬二

ニンテンドー3DSを『ガンヴォルト』で染めろ!

国内のみならず、海外でも人気を博したアクションゲーム『蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト』。同作の続編『蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト 爪(ソウ)』の発売を記念した"テーマ"をプレゼント。BGMは、『爪(ソウ)』のアキュラ編オープニングステージ曲が流れる仕様だ。

←上画面はガンヴォルト&シアン、下画面はアキュラ&ロロのイラストになる。

ゲーム概要 超硬派なアクションゲームが楽しめる!

comceptの稲船敬二氏がエグゼクティブプロデューサーとアクション監修を務めた、アクションゲーム。プレイヤーは主人公のガンヴォルトが持つ特殊能力を駆使しながらステージを攻略することに。

アイテムの入手方法

HOMEメニュー左上のアイコンをタッチ

↓

"テーマを変える"を選択後、"テーマショップを見る"を選ぶ
※表示がない場合は、ニンテンドー3DSシリーズ本体の更新が必要です

↓

テーマショップ右上のアイコンをタッチし、"ダウンロード番号の入力"からダウンロード番号を入力

注意事項

- インターネット通信できる環境が必要です
- ダウンロード番号ひとつにつき、1台のニンテンドー3DSシリーズ本体にだけダウンロードできます
- 1度入力したダウンロード番号を再度使用することはできません
- 日本国内向けのニンテンドー3DSシリーズ本体、およびソフトのみ有効です
- ダウンロード番号の再発行や譲渡はできません

祝 つぎは50周年目指してがんばってください。そのとき私は60超えですが、必ず読んでますからね。

スパイク・チュンソフト 海外グループ 飯塚康弘

©INTI CREATES CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

iOS Android アンジュ・ヴィエルジュ ～第2風紀委員 ガールズバトル～

DATA セガゲームス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 iOS 6.0以降対応、Android 4.0以上必須

“ゴールドレター”でガチャを引こう!

R以上確定の“ゴールドガチャ”を引ける“ゴールドレター”1枚をプレゼント。これから本作を始めるなら、初期戦力の強化に役立つこと間違いなし。貴重なアイテムなので、期間限定のイベントに備えて温存しておくのもアリだ!

アイテムの入手方法

事前にアプリをインストールしたうえで、封筒に記載されたURLを開き、ページ内の“ゲーム開始”ボタンからアプリを起動する

▼

プレゼントBOXからアイテムを受け取る

ゲーム概要 戦う美少女たちがアプリに集結!!

セガが贈る“学園美少女バトルRPG”。たくさんの美少女がしゃべり、デレる。他ユーザーとチームを組み、サークル対抗で頂点を目指す多人数同時対戦も特徴。お気に入りの美少女を育てて、いっしょに勝利を目指そう!

注意事項

- アクセスURLは、iOS版／Android版のどちらでも使用できます
- アクセスURLの入力期限は、2016年6月2日 0時0分～2016年9月2日23時59分までです
- アクセスURLからアイテムを受け取れるのは、ひとつのアカウントで1回限りです
- プレゼントBOXの容量が上限に達している場合、アイテムを受け取ることができません。事前に、プレゼントボックスの容量をご確認ください

iOS Android 携帯 一騎当千バーストファイト

DATA マーベラス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 プラットフォーム:Mobage、GREE、dゲーム

チャイナっ娘な趙雲!

カードはボイス付き

好評配信中のカードバトルゲーム、『一騎当千バーストファイト』で、激レアカードをゲットしよう!! 本誌付録のシリアルコードを入力すると、チャイナ風メイド趙雲(PR)が2枚手に入る。これをバーストさせて、趙雲(VR)にすると、何とボイス付きになるのだ。強力なうえにボイスも楽しめる、お得なシリアルコードを活用するべしッ!!

アイテムの入手方法

TOP画面の“専用リンク”で“ファミ通特設ページ”を選択

▼

シリアルコード入力後、“プレゼントBOX”から受け取る

ゲーム概要 闘士たちがさまざまなコスチュームで登場

人気アニメ『一騎当千』の闘士たちが、カードになって勢揃い。闘士カードを駆使して、他同盟と戦うカードバトルゲームだ。お気に入りの闘士を強化していくと、服が破れてどんどん過激な姿に!!

注意事項

- シリアルコードは、どのプラットフォームでも使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年6月2日0時0分～2016年7月30日23時59分までです
- 各プラットフォームの会員登録をして、チュートリアルを完了する必要があります
- ひとつのシリアルコードにつき、全プラットフォームでそれぞれ1回のみ有効です
- 一度入力したシリアルコードは無効になります

iOS Android オルタンシア・サーガ -蒼の騎士団-

DATA セガゲームス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 iOS 6.0以降対応、Android 4.1以上必須

貴重な“プレミアムチケット”!

アイテムの入手方法

事前にアプリをインストールしたうえで、封筒に記載されたURLを開き、ページ内の“ゲーム開始”ボタンからアプリを起動する

▼

プレゼントBOXからアイテムを受け取る

注意事項

- アクセスURLは、iOS版／Android版のどちらでも使用できます
- アクセスURLの入力期限は、2016年6月2日 0時0分～2016年9月2日23時59分までです
- アクセスURLからアイテムを受け取れるのは、ひとつのアカウントで1回限りです
- プレゼントBOXの容量が上限に達している場合、アイテムを受け取ることができません。事前に、プレゼントボックスの容量をご確認ください

壮大なストーリーや魅力的なキャラクター、迫力の大規模戦闘で好評を博している『オルタンシア・サーガ』の“プレミアムチケット”1枚をゲットしちゃおう! レアガチャやセレクションガチャが1回引ける、うれしいアイテムだ。R以上確定なので、ぜひ戦力アップに役立ててほしい。

ゲーム概要 戦乱の世で紡がれる壮大なストーリー

精鋭を率いて勝利を目指せ

オルタンシア王国の若き領主が、戦乱の世で運命に翻弄される姿を描く、“戦記RPG”。メインストーリーのほか、道中で出会う仲間たちや、他勢力の立場から描かれる物語も楽しめる。仲間と協力して戦う“騎士団戦”は、20対20の大規模バトルだ。

©SEGA / Ange Project
©2014 塩崎雄二・ワニブックス／一騎当千EEパートナーズ
©SEGA / f4samurai

AC ガンスリンガー ストラトス3

DATA スクウェア・エニックス／稼動中／3プレイ200円、1プレイ100円(※)
備考 ※全国対戦プレイ時　NESiCA対応

早くも再登場の"トゲ付き腕輪/白"!

登場キャラクターが全員装備できる、"トゲ付き腕輪/白"が再び登場。『ガンスリンガー ストラトス3』は、自由にコスチュームを変えられるので、その日の気分やキャラクターに合わせて、好みのコーデを楽しもう。

実在の都市がモチーフの戦場!

←新宿や大阪城など、本作の戦場には実在のエリアがモチーフになっているステージも。迫力満点の対戦がくり広げられるぞ。

ゲーム概要 シリーズの"完成形"!

オンラインを介し、4対4の対戦が楽しめるアクションゲーム。本作から、ほかの店舗でプレイしている任意のユーザーとチームを組み、全国対戦が行える画期的な新システムを導入しているのだ。

アイテムの入手方法

下記サイトに登録後、
メニューの"その他"→
"キャンペーンコード"に進む
URL▶http://gunslinger-stratos.net/

キャンペーンコードを入力後、
"特典を入手する"ボタンから
画面の案内に沿って進む

注意事項
- キャンペーンコードの入力期限は2016年8月31日までです
- 一度入力したキャンペーンコードは無効になります
- ひとつのデータに入力できるキャンペーンコードは1回限りです

入手したら忘れずに装備!

←アイテム入手後は、プレイヤーズサイトから装備の設定を。

iOS Android PC グランブルーファンタジー

DATA サイゲームス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 iOS 6.0以降、Android 2.3以降に対応　プロデューサー:春田康一、アートディレクター:笹翼英夫、サウンドディレクター:植松伸夫

DEFEND ORDERで役立つ武器をゲット!

人気RPG『グランブルーファンタジー』のアイテム、エリクシールと宝晶石が手に入るシリアルコード。さらに、今回は新たに実装されるコンテンツ"DEFEND ORDER"で役立つ武器もプレゼントする。新コンテンツの実装に備えておこう!

プレゼントアイテム
- ●DEFEND ORDER用Sレア武器 メタルハマー
- ●エリクシール×2個
- ●宝晶石×100個

←新コンテンツ"DEFEND ORDER"用の武器メタルハマーを、いち早くプレゼント!!

ゲーム概要 ユーザー登録数1000万人を突破した王道RPG

島々が浮かぶ広大な空の世界を、プレイヤー(主人公)と、"星晶獣"と呼ばれる強大な存在を従える少女・ルリアが旅していくRPG。2014年3月のリリース以来、美麗なグラフィックで展開される壮大な物語や、魅力的なキャラクター、そして膨大なやり込み要素が人気を博し、現在ではユーザー登録数1000万人を記録する人気タイトルへと成長した。

アイテムの入手方法

ゲームTOPから"シリアルコード入力で報酬GET!!"を選択

シリアルコードを入力して"プレゼント"から受け取る

注意事項
- シリアルコードは、iOS版/Android版/PC版どれでも使用できます
- シリアルコードの入力期限は2016年12月31日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントで入力できるシリアルコードは1回限りです

PC CLOSERS

DATA セガゲームス／配信中／基本無料(アイテム課金制)
備考

バトラー[D](J)

メイド&バトラーコスと強化アイテムのセット!

メイド[D](ユリ)

福袋のコードで手に入るのは、"ファミ通クーポンBOX"だ。ボックスの中には、7日間使用できるコスチューム"メイド&バトラー[D]シリーズの6部位セットと、強化アイテムの"フェーズブースター+8"が入っているぞ。

フェーズブースター+8

←使用すると、キャラクターの強化レベルが1回で+8まで上昇。

ゲーム概要 爽快なコンボが熱いアクションPRG

アニメ風の3Dキャラクターを操ってモンスターと戦う、基本無料のアクションMORPG。横スクロールでの高速戦闘と、直感的な操作で出せるコンボが大きな特徴だ。

アイテムの入手方法

画面右下のアイコンをクリックして"ユニオンストア"へ移動

ユニオンストア画面右上の"クーポン"ボタンを押す

クーポン入力画面で、封筒に記載されたクーポンコードを入力

"保管ボックス"でアイテムを受け取る

注意事項
- クーポンコードの入力期限は2016年12月2日までです
- 一度入力したクーポンコードは無効になります
- ひとつのアカウントに入力できるクーポンコードは1回限りです

祝 おお ファミ通よ! いまだ続いているとは なにごとだ! 編集で 傷ついたときは ゲームを遊び 傷を回復させるのだぞ。では ゆけ! 30周年おめでとう!

スパイク・チュンソフト ラインプロデューサー 齊藤祐一郎

©2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©Cygames, Inc.
©SEGA ©NADDIC GAMES Co., Ltd All Rights Reserved.

iOS Android **ケリ姫スイーツ**

DATA ガンホー・オンライン・エンターテイメント／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

超レア強化素材"王妃のハイヒール"をゲット

超レア強化素材である"王妃のハイヒール"をプレゼント。ハイヒールシリーズの中でも、めったに出現しないという★5級の万能強化石で、アイテム強化に使用する場合は300pt。使わないで売却すれば、なんと1個あたり1億コインにもなるのだ！

アイテムの入手方法(入手条件:チュートリアル終了後)

右記URLから専用ページへアクセス　https://kpqs2.gungho.jp/

↓

自分のゲーム内IDとシリアルコードを入力

↓

ゲーム内メニューから"お知らせ"を選択

↓

運営からのメールを確認する

ゲーム概要 スイーツ好きのおてんば姫が蹴りまくる!

姫がさまざまな職業の兵士を蹴り飛ばして、モンスターを撃退していく、アクションパズルRPG。2012年の配信スタート以来、新エリアや新職業の追加や、さまざまなコラボレーションなどで人気を博している。5月には、1100万ダウンロード突破記念のキャンペーンが行われた。

注意事項

- シリアルコードはAndroid版のみ使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月1日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルコードは無制限です（シリアルコード1個につき1回入力可能）

※シリアルコードは、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社が無償で提供しているものです。

iOS Android **サモンズボード**

DATA ガンホー・オンライン・エンターテイメント／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

超お得な限定アイテムをセットで!

育成用素材として役立つ"サモンズネッキー"と"コバピー"4体の、計5体をセットでプレゼント。光属性でレアリティ★6のサモンズネッキーは、育成素材のほかに売却用としても役立つレアモンスターだ。また、コバピーのほうは、それぞれに異なる"ソウル"が付加されているぞ。

アイテムの入手方法(入手条件:チュートリアル終了後)

右記URLから専用ページへアクセス　https://sb-campaign.gungho.jp/bm_serial/

↓

自分のゲーム内IDとシリアルコードを入力

↓

ゲーム画面の左上部にある"MAIL"を選択

↓

運営からのメールを確認する

ゲーム概要 思考の戦略バトル

4×4の盤面に配置された味方と敵軍のモンスターを戦わせて、相手の全滅を目指すボードゲーム。戦略性の高いゲーム性と、クォリティーの高いモンスターデザイン、人気タイトルとのコラボレーションなどで支持を集めている。2016年には2週年を迎え、450万ダウンロードを突破した。

注意事項

- シリアルコードはAndroid版のみ使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月1日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルコードは無制限です（シリアルコード1個につき1回入力可能）

※シリアルコードは、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社が無償で提供しているものです。

iOS Android **戦の海賊**

DATA セガゲームス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考 iOS 7.0以降対応、Android 4.0以上必須

"ウッキー"でレベルアップ!

アイテムの入手方法

事前にアプリをインストールしたうえで、封筒に記載されたURLを開き、ページ内の"ゲーム開始"ボタンからアプリを起動する

↓

受信箱からアイテムを受け取る

注意事項

- アクセスURLは、iOS版／Android版のどちらでも使用できます
- アクセスURLの入力期限は、2016年6月2日 0時0分～2016年9月2日23時59分までです
- アクセスURLからアイテムを受け取れるのは、ひとつのアカウントで1回限りです
- 受信箱に表示できる数には上限があります。事前に、受信箱の容量をご確認ください

海賊船団どうしのリアルタイムバトルに熱中するユーザーが続出！ 好評配信中の『戦の海賊』で使える、海賊強化専用のアイテム"【神級強化猿】ウッキー"2枚をプレゼントするぞ。これを使用すると、★3の海賊を最大レベルの40まで成長させられるのだ。お気に入りの海賊を強化して、激しい海賊船団バトルに勝利しよう!!

ゲーム概要 海賊船団を率いて、大海の覇者となれ!!

ド迫力のバトルが展開!!

複数の海賊船からなる海賊船団を編成し、大海原での海戦に挑む"海洋冒険バトル"。海戦はリアルタイムで進行し、戦略と瞬時の判断力が試される。拠点となる"アジト"を発展させたり、海賊船や海賊を強化するなど、やり込み要素も満載だ！

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
©SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
©SEGA

Vita PS4 **閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-**

DATA マーベラス／3月26日発売／PS Vita版は6980円【税抜】（7539円【税込】）、PS4版は7980円【税抜】（8619円【税込】）
備考 PS4版『桜 EDITION』は4980円【税抜】（5378円【税込】）

ファミ通Tシャツ＆DLCコインを入手！

ファミ通オリジナルのコスチューム、"ファミ通Tシャツ"を再録。さらに、下着が手に入る"千年祭おみくじ"用の"DLCコイン"もプレゼントするぞ。大好きな子の着せ替えを楽しもう♪

ゲーム概要 爆乳少女が集結

爆乳少女たちが戦う"爆乳ハイパーバトル"の最新作。いまから始めるなら、お得な『桜 EDITION』がおすすめだ！

アイテムの入手方法

PlayStation Storeで、"プロダクトコード"を入力する

ファミ通Tシャツは PlayStation Storeからダウンロードし、ゲームを起動すると獲得できる。DLCコインはゲームを起動すると自動的に送られる（DLCコインは購買部で残数を確認可能）

ファミ通の口ゴが揺れる！5色のTシャツをセットで

➡Tシャツのコードを入力すると、5色のTシャツがまとめて手に入る。DLCコインは別途入力する必要があるぞ。

注意事項

- プロダクトコードはPS Vita版、PS4版のどちらでも使用でき、どちらかに入力すると両機種に特典が送られます。ただし、入力していない機種では、ダウンロード履歴から取得する必要があります
- プロダクトコードの入力期間は2026年6月1日までです
- 一度入力したプロダクトコードは無効になります
- ひとつのデータに入力できるプロダクトコードは、ファミ通Tシャツは1回限り、DLCコインは無制限です

PS4 PS3 PC **大航海時代Online ～Age of Revolution～**

DATA コーエーテクモゲームス／配信中／価格は備考欄参照
備考 クライアントのダウンロードは無料。『パーチャルパック』は3800円【税込】（4104円【税込】）、『プレミアムパーチャルパック』は8800円【税抜】（9504円【税込】）

キャラクターがうさぎ姿に変身

週刊ファミ通の特製DLCとして過去に実装された、ウサギの着ぐるみ＆配達員見習いメメの船紋章を再録。さらに、"航海者のお守り（No.3）"までついてくるぞ。

航海者のお守り（No.3）

配達員見習いメメ

ウサギの着ぐるみ＆かぶりもの

ゲーム概要 老舗MMORPGが産業革命の時代に突入！

大航海時代の世界を舞台にした、MMO（大規模多人数参加型オンライン）RPG。航海者たちの活動によって産業革命が起こり、近代的な装備などを作れるようになる。

近代化の波が！

➡産業革命の始まりの地であるマンチェスターが新たに追加された。

アイテムの入手方法

ゲーム内で、"システム"から"シリアルナンバー入力"を選択し、入力

アイテムが銀行に送られる（"ファミ通提督の宝箱"の中にアイテムが入っている）

注意事項

- シリアルナンバーは、各機種のいずれでも使用できます
- シリアルナンバーの入力期限は無期限です
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルナンバーは無制限です

iOS Android PC **大航海時代V Road To Zipang**

DATA コーエーテクモゲームス／配信中／基本プレイ無料（アイテム課金制）
備考

便利なアイテムを多数詰め合わせ

航海士や船装備がもらえる"スカウトチケット"と"装備チケット"のほか、行動力を回復できる"気力の素"、ゲーム内通貨の金貨10万枚など、役立つアイテムを多数収録。これを使ってジパングを目指せ！

スカウトチケットゴールド（2枚）

気力の素（5個）

装備チケットゴールド（2枚）

金貨10万枚

ゲーム概要 大航海時代を舞台にした基本無料ゲーム

基本プレイ無料で楽しめる作品。探険、交易、海戦をバランスよく行って、船団の活動領域を広げていこう。世界の地形が変わるシステムも特徴のひとつ。

大海原に漕ぎ出せ！

➡昨年末のアップデートで、東南アジアや東アジアの地域が追加された。

アイテムの入手方法

ゲーム内の"メニュー"→"シリアル"でシリアルナンバーを入力

アイテムがプレゼントボックスに送られる

注意事項

- シリアルナンバーの入力期限は2016年11月30日までです
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- シリアルナンバーは、①、②で各1回入力可能です（①:my GAMECITY版/niconicoアプリ版/ハンゲーム版のいずれか、②:Yahoo!mobage版）。iOS版とAndroid版では使用できません

©2015 Marvelous Inc.
©2005-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
©2014-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

祝 30周年おめでとうございます。ついに三十路ですね。ネッキーもそろそろ耳の後ろの加齢臭に気をつけてくださいね！

スパイク・チュンソフト リードプランナー／ディレクター 菅原隆行

iOS Android チェインクロニクル

DATA セガゲームス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 iOS 6.0以降対応、Android 4.0以上必須

うれしい“プレミアムチケット”！

最終章“黒の大陸篇”に突入し、ますます盛り上がりを見せている『チェインクロニクル』。今回は、本作で使用できる“プレミアムチケット”1枚をプレゼント。各酒場のガチャやフェスなどで、R以上確定のガチャを1回引けるのだ。『チェンクロ』ユーザーは迷わずゲットせよ!!

アイテムの入手方法

事前にアプリをインストールしたうえで、封筒に記載されたURLを開き、ページ内の“ゲーム開始”ボタンからアプリを起動する

↓

プレゼントBOXからアイテムを受け取る

注意事項
- アクセスURLは、iOS版／Android版のどちらでも使用できます
- アクセスURLの入力期限は、2016年6月2日 0時0分～2016年9月2日23時59分までです
- アクセスURLからアイテムを受け取れるのは、ひとつのアカウントで1回限りです
- プレゼントBOXの容量が上限に達している場合、アイテムを受け取ることができません。事前に、プレゼントボックスの容量をご確認ください

ゲーム概要 仲間との“キズナ”が戦う力になる!!

総勢約600名ものキャラクターそれぞれの物語を体験できる“チェインシナリオRPG”。バトルは、敵の侵攻を防ぐアクション・タワーディフェンスで展開する。人気イラストレーターのキャラクターデザインや、豪華声優陣によるボイスも魅力。

敵との手に汗握る攻防!!

AC ディシディア ファイナルファンタジー

DATA スクウェア・エニックス／稼動中／3プレイ200円、1プレイ100円
備考 NESiCA対応

ゴルベーザがアイコンに！

アイテムコードからは、ゴルベーザのプレイヤーアイコンが手に入る。これは、週刊ファミ通1991年12月27日号の記事内で明かされた、ゴルベーザの年齢が30歳という衝撃の事実(？)が元ネタ。ゴルベーザさん、今年はファミ通と同い年です!!

兄さんファン必見!!

←ゴルベーザは、まだ本作に参戦していないキャラクター。まさに、ファミ通創刊30周年を記念した、スペシャルなアイコンなのだ。

ゲーム概要 『ファイナルファンタジー』シリーズの主役たちが集合!

『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターが一堂に会し、3対3のオンライン対戦が楽しめるアーケードタイトル。8月には公式全国大会も開催が予定されており、さらに盛り上がることは必至！

アイテムの入手方法

1. NESiCAを使い、本作をプレイする
2. 右のQRコード読み込むか、下記アドレスを入力してNESiCAをプレイヤーズサイトに登録
   プレイヤーズサイトSANCTUARIUM https://www.dissidiaff.net/
3. アイテムコード入力ページでコードを入力

注意事項
- アイテムコードの入力期限は2017年6月2日までです
- 一度入力したアイテムコードは無効になります
- ひとつのデータに入力できるアイテムコードは1回限りです
- プレイヤーアイコンの変更機能は“SANCTUARIUM”の30日無料期間、もしくは有料のプレミアムメンバーのみ利用可能です

iOS Android ディバインゲート

DATA ガンホー・オンライン・エンターテイメント／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考

強化とコイン稼ぎに役立つモンスター！

強化とコイン稼ぎに役立つ“カイザーゴールドエッグ”を3体入手できる。カイザーゴールドエッグは、1体で15万もの経験値が得られる、超お得なモンスターなのだ。合成時のフレンドボーナス、属性ボーナス、種族ボーナスが揃えば、獲得経験値は最大で33万7500まで増加するぞ。

アイテムの入手方法(入手条件チュートリアル終了後)

右記URLから専用ページへアクセス https://dg-present.gungho.jp/

↓

自分のゲーム内IDとシリアルコードを入力

↓

ゲーム内メニューの“Friend”から“運営通知”を選択

↓

運営からのメールを確認する

カイザーゴールドエッグ3体

↑光属性ユニットの育成にもってこいのほか、売却しても役に立つ。なんと、1体で100万コインになるので金策もバッチリ！

ゲーム概要 大群像劇が魅力!

4体のユニットでパーティーを組み、フレンドとともにダンジョンクリアーを目指す、パネルRPG。2013年にサービスがスタート。スタイリッシュなキャラクターデザインなどで人気を博し、500万ダウンロードを突破。2016年にはテレビアニメも放送され、さらなる注目を集めた。

注意事項
- シリアルコードはAndroid版のみ使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月1日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルコードは無制限です(シリアルコード1個につき1回入力可能)

※シリアルコードは、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社が無償で提供しているものです。

©SEGA
©2015,2016 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

PS4 Vita **デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス/フォーチュン**

DATA コーエーテクモゲームス/3月24日発売/価格は備考欄参照

備考 PS Vita版:通常版は7800円[税抜](8424円[税込])、ダウンロード版は6762円[税抜](7303円[税込])、PS4版:通常版は8800円[税抜](9504円[税込])、ダウンロード版は7619円[税抜](8229円[税込])

水着コンテストの大賞受賞作がお披露目

ファミ通で実施した水着デザインコンテストにて、大賞のひとつである"Team NINJA賞"を受賞した作品をゲーム内アイテム化！ こころ専用の水着なので、シリアルナンバーを入力して、彼女に着てもらおう。

ハイビスカスの花びらがひらひらと舞い散る

➡ペンネーム"なかじぃ"さんの作品。「こころといえばやっぱり和服！ 全体的に着物のイメージで考えました」とのことだ。

ゲーム概要 美女たちとの南国バカンスを堪能

マリー・ローズやほのかなど、対戦格闘ゲーム『デッド オア アライブ』シリーズの9人の女の子が登場するバカンスゲーム。ビーチバレーを始めとするアクティビティ（ミニゲーム）に挑戦しよう。

女の子たちを激写！

➡アクティビティに興じたり、ビーチで休んでいる女の子たちの姿をカメラでパシャリ。条件を満たせば、時間停止も……!?

注意事項
- シリアルナンバーは、PS Vita版、PS4版のどちらでも使用できます
- シリアルナンバーの入力期限は2017年6月10日までです
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルナンバーは1回限りです

PS4 PS3 PC **ドラゴンズドグマ オンライン**

DATA カプコン／配信中 ／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考 パッケージ「シーズン2 リミテッドエディション」は6月30日発売予定、各7800円[税抜](各8424円[税込])

最高の回復薬詰め合わせ！

最大回復量を誇る"白竜印"の薬が手に入る、"覚者への支給品【超薬】"をプレゼント！ ここぞという場面のために、ぜひ持っておきたい逸品だ。

覚者への支給品【超薬】

白竜印の雪薬

白竜印ガラエキス

万能薬

王水ソルベ

ゲーム概要 ゴルゴラン戦にぜひ！

最難関GMに出現する、ゴルゴランの対策にも大活躍。黄金化は"王水ソルベ"でしか治療できない厄介な状態異常だぞ。

アイテムの入手方法

ゲームメニューから"オンラインショップ"→"イベントコード入力"を選択し、封筒の16桁のイベントコードを入力

ゲーム内でメールが届いたら、ゲームメニューから"コミュニケーション"→"メール"→"すべて入手"を選択

ゲームメニューから"キャラクター"→"アイテムポスト"を選択し、アイテムを受領

注意事項
- イベントコードはプレイステーション4版、プレイステーション3版、PC版のいずれでも使用できます
- イベントコードの入力期間は2016年6月2日12時～9月8日メンテナンス開始までです
- 一度入力したイベントコードは無効になります
- ひとつのアカウントに入力できるイベントコードは1回限りです

※各プラットフォームやゲームのメンテナンスなどの影響でログインできなくなり、イベントコードの入力期間が短くなることがありますのでご注意ください。また、特典をゲーム内で捨てたり売却した場合、変更・取り消し・補償には応じかねます。
※特典のゲーム内アイテムは、イベントコードを入力したキャラクターのみが使用可能です。入手したアイテムを別のキャラクターやアカウントに移行することはできませんので、必要なキャラクターにてご入力ください。

ゲームの詳細は242ページへ！

PS4 PS3 iOS Android PC **信長の野望 Online ～覚醒の章～**

DATA コーエーテクモゲームス/2014年12月17日発売/価格は備考欄参照

備考 体験版が14日間無料、PC版、PS3版、PS4版の「バーチャルパック」は各6800円[税抜](各7344円[税込])、「プレミアムバーチャルパック」は各9800円[税抜](各10584円[税込])

ファミ通30周年を記念したお祝いアイテムがズラリ

シリアルナンバーを入力すると、"ファミ通誕生祭箱"を入手できる。この中には、食料の"ファミ通紅白饅頭"、使うと花火が上がる装備品"ファミ通祭提灯"、軍神のレベルアップに使う"力の源・ファミ通"の3種類のアイテムが入っているぞ。

ファミ通紅白饅頭

ファミ通祭提灯

力の源・ファミ通

ゲーム概要 仲間たちと天下統一を目指せ

13年以上もの歴史を誇るMMORPG。 最新バージョンとなる『覚醒の章』2ndシーズンでは、新大名として伊達家が追加されるなどのパワーアップを遂げた。

←徒党（パーティー）で挑戦する高難度ダンジョン"龍泉洞"なども追加。

アイテムの入手方法

ゲーム内で、城にいる贈物奉行（ぞうもつぶぎょう）に話す

シリアルナンバーを入力すると、ゲーム内アイテムを獲得

注意事項
- シリアルナンバーは、各機種のいずれでも使用できます
- シリアルナンバーの入力期限は2016年12月1日までです
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルナンバーは1回限りです

©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©2003-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

Vita iOS Android PC **信長の野望 201X**

DATA コーエーテクモゲームス/配信中/基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

現代風ビジュアルの大祝鶴をゲット

大祝鶴は、鶴姫の名前で有名な戦国時代の女性。伊予国(現在の愛媛県)にある大山祇神社の大祝職(大宮司)の家系に生まれ、薙刀を振るって大内軍を撃退したとの伝承が残されている。ファミ通.comで実施した武将の現代ビジュアル化アンケートでは惜しくも1位は取れなかったが、今回、本誌のDLCとして実装が決定。男勝りな彼女を、ゲーム内で活躍させよう!

大祝鶴(☆4)

ゲーム概要 **仰天ビジュアルのパズルアクションRPG**

現代に降り立った幽魔たちを、戦国武将と協力しながら倒していくパズルアクションゲーム。3×3のマスを列ごとに動かして武将たちの位置を調節し、敵を攻撃しよう。マシンガンを手にした織田信長を始め、現代風にアレンジされた武将ビジュアルにも注目!

パネルを動かして幽魔を倒せ!

←ファミ通.comとのコラボも実施中。ぜひともプレイしてみよう。

アイテムの入手方法

ゲーム内の拠点画面から"その他"→"シリアル入力"と進む

シリアルナンバーを入力すると、拠点画面の"ギフト"から入手できる

注意事項

- シリアルナンバーは、PS Vita版とPC版で使用できます
- シリアルナンバーの入力期限は2016年12月31日までです
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルナンバーは1回限りです

---

iOS Android PC **のぶニャがの野望**

DATA コーエーテクモゲームス/配信中/基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

「ニャン生五十年~」な織田のぶニャがが付録に!

たくさんのねこ武将たちが登場する本作。その代表格とも言える"織田のぶニャが"が、ねこ武将カード"織田のぶニャが・宝"となって登場。燃え盛る本能寺でたたずむ、最高にダンディーなのぶニャが様の勇姿は必見だ。ぜひゲットしよう!

「是非もニャし」って言いそうな感じ!

©コーエーテクモゲームス

ゲーム概要 **ねこ武将たちを編成して、いくさに出陣**

my GAMECITYやニコニコアプリなど、ざまざまなプラットフォームで提供されている基本プレイ無料のゲーム。戦国武将をモチーフにしたねこ武将たちを集め、強化しよう。プレイヤーの拠点となる"里"の施設を充実させていく、という要素もあるぞ。

アイテムの入手方法

ブラウザ版は"ぶろぶぃーる"の"シリアル管理へ"を、スマートフォン版は"メニュー"の"ぶろぶぃーる"から"シリアル管理"を選択

シリアルナンバーを入力すると、武将一覧の"保管武将"枠にアイテムが届く

注意事項

- シリアルナンバーは、Yahoo!モバゲー版(mobage含む)、ニコニコアプリ版、my GAMECITY版、dゲーム版、mixiゲーム版で使用可能です。コロプラ版とmyGCアプリ版(iOS/Android)では使用できません。
- シリアルナンバーの入力期限は2016年12月1日までです
- 一度入力したシリアルナンバーは無効になります
- アカウントに入力できるシリアルナンバーは1回限りです

---

iOS Android **パズル&ドラゴンズ**

DATA ガンホー・オンライン・エンターテイメント/配信中/基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考

プラス稼ぎダンジョンに挑戦できる!

特典のチケットを使用すると、"星宝の魔窟"のダンジョンに時間制限付きで挑めるようになる。星宝の魔窟は、プラスの付いたタマゴが必ずドロップする、モンスターの強化に役立つダンジョンだ。制限時間は、1時間(クリアー後の魔法石の配布はありません)。

ゲーム概要 **説明不要(!?)の大人気アプリ**

大人気パズルRPG。リリースから4周年を迎えた2016年には国内版が4100万ダウンロードを、そして北米版が1000万ダウンロードを達成した。

アイテムの入手方法(入手条件チュートリアル終了後)

右記URLから専用ページへアクセス https://pad-campaign.gungho.jp/

自分のゲーム内IDとシリアルコードを入力

"メール/フレンド承認"に運営より"ダンジョン解放メール"が届く

"ダンジョン解放メール"を開き"キングカーニバル"をすぐにプレイする場合は"開始"を選択。あとでプレイする場合には"戻る"を選択

"開始"を選ぶと"スペシャルダンジョン"に"星宝の魔窟"が出現。そこから1時間有効(スタミナは通常通り消費します)で、1時間経つと"星宝の魔窟"は消えます

"戻る"を選ぶと、再度"ダンジョン解放メール"から"開始"を選ぶまで、ダンジョンの開始が保留されます

※スタミナが足りない場合、必要スタミナに最大スタミナに到達するまで"開始"は選べず、メールが"戻る"を選んだ時と同じ状態(保留)になります。 ※"星宝の魔窟"プレイの必要スタミナは50です。 ※シリアルコードの有効期限内に使用して現れたダンジョンは、"ダンジョン解放メール"より"開始"を選ばなければプレイする期限にリミットはありませんが、今後、仕様変更などにより、プレイしていなくてもダンジョンが消える場合もあります。

注意事項

- シリアルコードはAndroid版のみ使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月1日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントに入力できるシリアルコードは無制限です(シリアルコード1個につき1回入力可能)

※シリアルコードは、ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社が無償で提供しているものです。

©2015-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
©2011-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Vita PS4 PC ファンタシースターオンライン2

DATA セガゲームス／配信中／基本無料(アイテム課金制)
備考 「ファンタシースターオンライン2 エピソード4 デラックスパッケージ」は4月20日発売／4990円(税抜)(5389円(税込))

タクト用武器迷彩とペット用アイテム

2016年2月11日号のファミ通DLC福袋に収録した、サモナー用の武器・タクトの武器迷彩と、ペット用のアイテムを再掲載。まだ入手していない人は、これが最後のチャンス！ ぜひ入手しよう。

スタミナクッキー+1
⬅キャンディーボックスに設置すると、ペットのHPが上昇する。

※奏従扇(タクト用武器迷彩)
⬅タクトの見た目が扇に変化。収納時には閉じた状態になるぞ。

ゲーム概要 PS4版でさらに加速する人気オンラインRPG

PC版のサービス開始からもうすぐ4周年を迎える人気のオンラインRPG。プレイステーション4版のサービス開始や、同時期に行われた大型アップデートにより、さらなる盛り上がりを見せている。

アイテムの入手方法

ゲーム内のビジフォン端末で"アイテムコード"を選択
↓
入力画面で封筒に記載されているアイテムコードを入力
↓
ゲーム内の倉庫から"受け取り専用倉庫"→"運営倉庫"を選んで受け取る

注意事項

- アイテムコードはプレイステーション Vita版、プレイステーション4版、PC版のいずれでも使用できます
- アイテムコードの入力期限は、2017年1月31日23時59分までです
- 一度入力したアイテムコードは無効になります
- スタミナクッキー+1はトレードやマイショップの出品はできません
- ひとつのキャラクターデータに入力できるアイテムコードは無制限です

ゲームの詳細は246ページへ!

PC ブラウザー騎当千 爆乳争覇伝

DATA マーベラス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 プラットフォーム:MooG Games、ハンゲーム、Yahoo! Mobage、Vector Game、aima

強力な闘士カード

爆乳美少女闘士たちの戦いが、ブラウザで手軽に楽しめる「ブラウザー騎当千 爆乳争覇伝」。本作のシリアルコードを、特別にプレゼント！ 入力すると、"No.1537 SR 馬謖幼常"が手に入るぞ。ちょっと照れた表情が、とってもキュート♥ これから本作を始める人はもちろん、バリバリやり込んでいる人も、ぜひ活用してほしい。

あなたのバトルを応援♥

アイテムの入手方法

プロフィール画面を選択→"シリアルコード"を選択
↓
シリアルコードを入力して"決定"を選択

ゲーム概要 美少女闘士を育てて、目指すは天下統一!!

学園の頭首となり、天下統一を目指すカードゲーム。拠点を発展させて、激しい戦いを勝ち抜くのだ。闘士カードは、施設の発展や戦闘で活躍。闘士カードを成長させると、一部のカードは"バーストブレイク"が発生し、衣装が破れてどんどん過激な姿に……!?

注意事項

- シリアルコードは、どのワールドでも使用できます
- シリアルコードの入力可能回数は、1回のみです
- シリアルコードを複数所持していても、全ワールドでひとつのみ有効です
- カードはトレードに出品することができません

PC ブラウザ三国志

DATA マーベラス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 プラットフォーム:MooG Games、Pmang、Vector Game、my GAMECITY、mixiゲーム、Yahoo! Mobage、ハンゲーム

かわいくて強力！

貴重なURカード!

すべてのプレイヤーの指南役を務める、とってもかわいい水鏡娘の"UR"カードをプレゼント！ この"No.4161 UR 水鏡娘"は、通常の"プショーダス"では排出されない貴重なカードだ。強力なスキル"娘々軍神"を持っているので、戦場でも大活躍してくれる。激しい戦いがくり広げられる「ブラウザ三国志」に、いますぐ参加しよう！

アイテムの入手方法

"プロフィール"を選択→"シリアルコード"を選択
↓
シリアルコード入力後、アイテム画面の"受信箱"から受け取る

ゲーム概要 武将×戦術!! 駆使してキミが天下統一だ!!

乱世を生きる君主として戦うオンラインシミュレーションRPG。4ヵ月で自国の領土を拡大し、戦力を蓄えて、大陸の統一を目指すのだ。戦況に応じた判断ができるかが勝利のカギ!!

群雄割拠する戦国乱世に覇を唱えよ!!

注意事項

- シリアルコードは、すべての登録サイト、ワールドで使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月30日 23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- シリアルコードを使用できるのは、おひとり様1回限りです

©SEGA
©2014 YUJI SHIOZAKI・WANI BOOKS/IKKITOUSEN EE PARTNERS ©2014 Marvelous Inc.
©Marvelous Inc.

PC ブラウザプロ野球NEXT

DATA マーベラス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 プラットフォーム:MooG Games、Yahoo! Mobage、mixiゲーム、ゲソてん、ハンゲーム、ニコニコアプリ

選手強化用の特別なギアをセットで!

選手の強化に使える本誌オリジナルのギアカード、"通なグローブ"をプレゼント。なんと、投手用と野手用の2種類をセットで提供するぞ。お気に入りの選手を強化して、チームをパワーアップさせ、目指すはペナントレースの優勝だ!!

投手用ギアカード

野手用ギアカード

アイテムの入手方法
監督室からバナーを選択してキャンペーンページへ移動
シリアルコードを入力すると、即座に追加される

ゲーム概要 プロ野球シミュレーションを手軽に楽しめる

日本野球機構の承認を受けた、プロ野球監督シミュレーションゲーム。全12球団で活躍中のプロ野球選手のカードを収集し、それを強化、編成して、他ユーザーとのペナントレースに挑む。臨場感溢れる試合演出が好評だ。

注意事項
- シリアルコードは、どのプラットフォームでも使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年8月31日 23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- ひとつのゲームデータに入力できるシリアルコードは1回限りです
- 全プラットフォーム共通して、1回のみ使用できます

Vita PS4 PS3 ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド

DATA アークシステムワークス/2015年4月23日発売/PS4・PS3版は5800円[税抜](各6264円[税込])、ダウンロード版は5370円[税抜](5800円[税込])、PS Vita版(ダウンロード専売)は4444円[税抜](4800[税込])
備考

さわやかな"蒼"色、再び!

キャラクターのカラーバリエーションをDLC付録として再掲載。ファミ通オリジナルカラーは、"蒼"を基調としたさわやかなデザインだ。"蒼"にその身を染め、闘いの地"連合階層都市イカルガ"へ迎え!

ファミ通カラーでバトルに挑め

ゲーム概要 セリカがバトルに初参戦

主人公ラグナを中心に、蒼を巡る戦いが描かれた対戦格闘ゲーム。充実したチュートリアルやオンライン対戦機能に加え、アドベンチャーゲーム形式で楽しめるストーリーモードも搭載されている。また、物語の鍵を握る少女セリカが、初参戦!

⬆ストーリーモードで活躍していたセリカが、プレイアブル化。自動人形のミネルヴァとともに戦うぞ。

注意事項
- シリアルコードは、プレイステーション Vita版、プレイステーション4版、プレイステーション3版のどれでも使用できます
- プロダクトコードの入力期限は2017年1月1日までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- 1アカウントにつき、入力できるシリアルコードは1回限りです

iOS Android PC ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち

DATA カプコン／配信中(iOS版は2016年夏配信予定)／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考

常世の召喚符で運試し!

最高ランクの★5フェローや"仲間育成の妖精"が召喚できるガチャチケット"常世の召喚符"を10枚プレゼント。新たなフェローで心機一転もよし。フェローの強化を計るもよし。何が当たるかはあなたの運次第!

常世の召喚符

いろいろ当たる!

ゲーム概要 マルチプレイがアツい!

"竜"の力を巡る物語が展開する、オンライン対応RPG。"竜変身"など特徴的なシステムを踏襲しつつ、ほかのプレイヤーとの連携が楽しめるマルチプレイの要素を取り入れている。

アイテムの入手方法
城下町／共同体の右上に設置されている"その他"を選択
"アカウント管理"タブを選択
"シリアルコード"を選択してコードを入力
ギフトボックスでアイテムを受け取る

注意事項
- シリアルコードはAndroidまたはPCでのみ利用可能です
- シリアルコードの入力期限は2016年9月4日(日)23時59分までです
- シリアルコードは"-(ハイフン)"も含めて入力してください

©Marvelous Inc. 日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用 2015 SAMURAI JAPAN
© ARC SYSTEM WORKS
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

3DS プロ野球 ファミスタ リターンズ

DATA バンダイナムコエンターテインメント／2015年10月8日発売／5690円[税抜](6145円[税込])
備考 ダウンロード版は5690円[税抜](6145円[税込])

あの"ピノ(N)"とタイトルホルダー(N)がもらえるパスワード!

DLC福袋内のパスワードを入力すると、ナムコスターズが誇るスピードスター"ピノ"(N)と、プロ野球12球団のタイトルホルダー(本塁打王、最多勝など)の選手カード(N)がランダムで5人ぶんもらえちゃいます! タイトルホルダーは誰が出るかわからないので、ドキドキしながらファミダスを回そう!

ノーマルでもメッチャ速い!

ゲーム概要 「ファミスタ」最新作!

今年で30周年を迎える『ファミスタ』シリーズ最新作。オンライン対戦ができるほか、"ファミスタクエストや""ドリームペナント"などモードも豊富に用意されている。

アイテムの入手方法

メニュー画面で"ドリームペナント"を選択
↓
"選手カード"→"ファミダス"→"スペシャル"の順に選択
↓
"選手カード"→"ファミダス"→"スペシャル"の順に選択
↓
パスワードの入力に成功したら、Aボタンを押してファミダスを引く

注意事項
- パスワードの入力期限は無期限です
- ひとつのデータに入力できるパスワードは1回限りです
- 同じパスワードを入力済みの方はご利用いただけません

PC マビノギ英雄伝

DATA ネクソン／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考

超便利! ライフポーション[高級]を100個!!

クーポンコードの入力で、冒険に便利な"ライフポーション[高級]"が、100個手に入る。すでにプレイ中の人も、これからプレイを始める初心者にもうれしい内容となっているぞ。4月末には新キャラクター"デリア"が実装され、いっそう広がりを見せている『マビノギ英雄伝』の世界を、この機会にぜひ体験してみよう!

激しいアクションで戦え!

ゲーム概要 ハイクオリティーな映像&アクション!

2011年に配信開始された、グループ参加型RPG(MORPG)。美麗なグラフィックと、キャラクターごとに異なる特性やスキルを使いこなす高いアクション性が人気を呼び、多くのプレイヤーから支持を受けている。

アイテムの入手方法

ゲームにログイン
↓
ゲーム画面右下の"Shop"アイコンをクリック
↓
画面右下に表示される"クーポン登録"をクリック
↓
クーポンコードを入力して受け取る

注意事項
- クーポンコードの入力期限は2016年12月2日までです
- 一度入力したクーポンコードは無効になります
- ひとつのアカウントに入力できるクーポンコードは1回限りです

PC メガミエンゲイジ!

DATA マーベラス／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)
備考 プラットフォーム:MooG Games、ニコニコアプリ、ハンゲーム、mixiゲーム、Gamania、aima、my GAMECITY、にじよめ

『D.C.Ⅱ ～ダ・カーポⅡ～』の朝倉由夢をゲット

美少女ゲームの女の子たちが、作品の垣根を越えて勢揃いする、注目のシミュレーションRPG『メガミエンゲイジ!』のシリアルコードを添付。入力して『D.C.Ⅱ ～ダ・カーポⅡ～』の人気キャラクター、朝倉由夢のSSカードをゲットしちゃおう。ぜひあなたのお気に入りの一枚に加えてね♪

朝倉由夢が参戦!!

アイテムの入手方法

ゲーム画面右上の"シリアルコード入力"を選択
↓
シリアルコードを入力し、"ギフトBOX"から受け取る

ゲーム概要 総勢1000人以上の美少女たちが集結!!

お気に入りの美少女カードを使い、自分の領地を発展させ、他プレイヤーと力を合わせて戦うシミュレーションRPG。作品やメーカーの垣根を越え、多数の美少女ゲームから人気キャラクターたちが参戦! 育成やコレクションも楽しめる。

大好きなあの子がバトルで活躍!!

注意事項
- シリアルコードは、全ワールドを通して1回だけ使用できます
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- シリアルコードの入力を連続で10回間違えると、24時間はシリアルコードを入力できなくなります
- シリアルコードの入力期限は、2016年12月9日23時59分までです

祝 もはや誌名の〝ファミ〟が意味不明の読者さんも増えてますよねぇ。いつかゲームの歴史が終わるまで報道を続けて!

スパイク・チュンソフト プロデューサー 渡辺一弘

日本野球機構承認 プロ野球フランチャイズ球場公認 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。
Copyright ©2011 NEXON Korea Corporation All Rights Reserved. Copyright ©2011 NEXON Co., Ltd. All Rights Reserved.
©Marvelous Inc. ©CIRCUS

iOS Android モンスターギア バースト

DATA セガゲームス／配信中／基本プレイ無料（アイテム課金制）
備考 iOS 6.0以降対応、Android 4.1以上対応

ギアセット&プレミアムチケット！

ハンター必携のお役立ちアイテム

"ファミツウレクスギアセット"と"プレミアムチケット"をセットでプレゼント。ギアセットは★5の木属性で、武器は大剣だ。プレミアムチケットは、★3以上確定のガチャを1回引くことができるぞ。モンスターとの戦いに役立てよう!!

アイテムの入手方法

事前にアプリをインストールしたうえで、封筒に記載されたURLを開き、ページ内の"ゲーム開始"ボタンからアプリを起動する

↓

プレゼントBOXからアイテムを受け取る

ゲーム概要 ハンターの頂点に立て！

ボタン3つをタップするだけの簡単操作で、爽快なアクションが楽しめる"ハンティングアクションRPG"。"ギア"と呼ばれる多彩な装備品を駆使し、強大なモンスターに挑むのだ。ギアの強化や使い分けが勝利の鍵！

注意事項

- アクセスURLは、iOS版／Android版のどちらでも使用できます
- アクセスURLの入力期限は、2016年6月2日 0時0分～2016年9月2日23時59分までです
- アクセスURLからアイテムを受け取れるのは、ひとつのアカウントで1回限りです
- プレゼントBOXの容量が上限に達している場合、アイテムを受け取ることができません。事前に、プレゼントボックスの容量をご確認ください

iOS Android モンスターハンター エクスプロア

DATA カプコン／配信中／基本無料（アイテム課金制）
備考

交易ポイントで役立つ素材をゲット！

今回のシリアルコードで手に入るのは、街の交易店で使用できる交易ポイント1000P。交易店では、武器や防具の強化に必要となる主要モンスターの素材、部位証などを、ポイントで交換できる。また、期間限定のアイテムなどもあるので、有効に活用するべし！

交易ポイント1000Pをゲット！交易店でアイテムを交換しよう

ゲーム概要 全国のハンターとスマホで狩りを楽しもう

ハンティングアクションゲーム『モンスターハンター』のスマホアプリ。スマホならではの手軽な操作で、本格的な狩りが楽しめる。全国のハンターとのマルチプレイも可能だ。

アイテムの入手方法

MENUを選ぶ

↓

シリアルコードを選ぶ

↓

封筒のシリアルコードを入力

↓

トップのプレゼントから交易ポイントを受け取る

注意事項

- シリアルコードはAndroid版のみ使用できます
- シリアルコードの入力期限は、2016年9月2日23時59分までです
- 一度入力したシリアルコードは無効になります
- ひとつのアカウントに入力できるシリアルコードは1回限りです

Vita Wii U PS3 XB360 PC モンスターハンター フロンティアG

DATA カプコン／サービス中／30日間 1400円【税込】
備考 【G10プレミアムグッズ】（4月21日発売）は、5800円【税抜】（6264円【税込】）

武器に素材に用途がいっぱい！

HR1からG級まで幅広く使える氷属性の太刀"ルクス"＆オリジナルの武具や、素材を大量入手できるスペリアチケットと交換可能な"ファミ通チケット"を10枚プレゼント！

スペリアチケットへの交換やオリジナル武具の生産・強化に！

ファミ通チケット10枚

ゲーム概要 新モンスター続々登場

"G10"メインモンスター"グァンゾルム"やシリーズで人気の"ナルガクルガ"など、続々登場！

イベントコードの使用方法

メゼポルタ広場の特別イベントハウスへ

↓

イベントコードを入力

↓

アイテムボックスに直送

詳しい使用方法はhttp://www.mhf-g.jp/からご確認ください

●このページで紹介しているゲーム内アイテムについて、ゲーム内で記載されているデータと、公式サイトを含めたwebページや攻略本などのゲーム外で記載されているデータに差異がある場合は、ゲーム内で表記されているデータが正しいものとなります。●ゲーム内のバランス調整などの理由から、データを修正する可能性があります。これらの記載の差異による商品の返品・返金は商品の性質上お受けできません。●各ポータルやゲームのメンテナンスによってイベントコードの入力期間が短くなることがございます。メンテナンスの実施や時刻に関しては、随時公式サイトにてご案内していますのでご確認ください。メンテナンス開始10分前よりログインができなくなりますので、イベントコードの入力はお早めにお済ませください。●イベントコードの授受・売買またはそれらを目的とした行為（オークションへの出品や公開する行為など）は禁止しています。

注意事項

- イベントコードの入力期間は2016年9月7日メンテナンス開始までです。
- 一度入力したイベントコードは無効になります。
- ひとつのアカウントに入力できるイベントコードは1回限りです。

ゲームの詳細は240ページへ！

©SEGA
©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

祝 30周年おめでとうございます！ 僕の業界30周年は『モンスト』の開発中で、人生でいちばん苦しくて青色吐息な時期でした。 岡本吉起

iOS Android 妖怪ウォッチ ぷにぷに

DATA レベルファイブ／配信中／基本プレイ無料(アイテム課金制)

備考 iOS 6以降(iPhone、iPod touch)、Android 4.0以上

ファミ通30周年コラボ“妖怪ぷに”と激レア“妖怪ぷに”を入手しよう！

QRコードを読み取って“ひみつのワード”入力ページへ

本誌とのコラボで生まれた“Mr.ネッキー”。そして、現在入手困難な“ロボノコ”。右の手順で、本誌だけのふたつの激レア“妖怪ぷに”が手に入る！

Mr.ネッキー

ロボノコ

ゲーム概要 妖怪ぷにを育ててバトル！

妖怪ぷにをタップで消すパズル。倒した妖怪は仲間になることも。

ゲームの詳細は250ページへ！

アイテムの入手方法

“メニュー”→“プロフィール”を選択して、“キャラクターコード”をメモする

ひみつのワード入力ページ(http://yokai-punipuni.jp/scword/)へ移動
※左のQRコードをQRコードリーダーアプリで読み込むことでもひみつのワード入力ページに移動することができます

ひみつのワード入力ページで、先ほどメモした“キャラクターコード”を入力→同ページ内の中央にある“キャンペーンの種類”をクリック→Mr.ネッキーは“ファミ通6/16号①”を選択、ロボノコは“ファミ通6/16号②”を選択

下の“ひみつのワード入力エリア”で“ひみつのワード”を入力

ゲームに戻り、“ゆうびん”を選択→それぞれの“妖怪ぷに”を受け取る

注意事項

- ひみつのワード入力期限は2016年6月2日 0時～2016年9月1日 23時59分までです
- 一度入力した“ひみつのワード”は無効になります
- ひとつのセーブデータにつき、入力できる“ひみつのワード”は1回限りです

※紛失・破損などにより、ひみつのワードが読み取れなくなった場合でも、再発行には応じかねます。パケット通信料を含む通信費用はお客様のご負担となります。事前の予告なくアイテム内容の変更、配布の休止、または終了することがあります。“Mr.ネッキー”と“ロボノコ”の妖怪ぷには、今後ゲーム内で入手できる可能性があります。本キャンペーンは予告なく終了する場合がございます。あらかじめご了承ください。

iOS Android PC ワールド エンド エクリプス

DATA セガゲームス／配信中／基本無料(アイテム課金制)

備考

2種類の特典を手に入れよう

スマートフォン版では、出撃に役立つポイントが、PC版では最高レア度の★6まで進化する武器が手に入るぞ。両方の環境で特典を入手して、兵団の強化に活用しよう。

[スマートフォン版アイテム]
ファミ通30周年記念セット

出撃に必要になる“出撃pt”、“対鮫pt”、“アリーナpt”がそれぞれ5個ずつ入ったポイント3点セット。

[PC版アイテム]
アイギス クラウソラス

★4の剣タイプのアイギス(武器)。最高レア度の★6まで進化可能。

注意事項

- スマートフォン版のQRコードとPC版の特典コードの入力期限は、どちらも2016年9月1日までです
- 一度入力したコードは無効になります
- ひとつのアカウントに入力できるクーポンコードは1回限りです

ゲーム概要 革新的なバトルが楽しめるRPG

スマートフォンやPCといった複数のプラットホームでプレイ可能な、基本無料のRPG。オンラインRPGの常識を覆す骨太のドラマや、革新的な“2ライン・アクティブコマンドバトル”を体験しよう。

アイテムの入手方法(スマートフォン版)

ゲームをインストール済みのスマートフォンで福袋のQRコードから特設サイトへアクセス

“ゲーム開始”ボタンをクリックしてゲームを起動

プレゼントボックスで特典アイテムを受け取る

アイテムの入手方法(PC版)

メニュー“その他”から“特典コード”を選択

入力画面で福袋の特典コードを入力

プレゼントボックスで特典アイテムを受け取る

ファミ通のデジタル付録 ファミ通創刊30周年カウントダウン特集まとめ

iOS/Androidの端末で読める！

週刊ファミ通5月26日号(5月12日発売)から3号連続で展開してきた創刊30周年カウントダウン特集。見逃してしまった人はまとめてチェックを！

[収録内容]

特集その1　ファミ通とゲームが歩んだ30年

特集その2　ファミ通スタッフが選ぶ思い出の1本

まずはBOOK☆WALKERのアプリで会員登録(無料)をしよう

iTunes App Store/Google Playストアからアプリをダウンロード

メールアドレス、パスワード、性別、生年月を入力

確認メールを返信して登録完了！

検索用キーワード ファミ通1435

1. BOOK☆WALKERのサイト、またはBOOK☆WALKERのアプリ内ストアで、上記の“検索用キーワード”で検索
2. 検索結果画面の右側にある“全て表示”(アプリ内ストアの場合は本のアイコン)をクリック
3. 希望するデジタル付録の表紙をクリック
4. “ギフトコードを入力する”をクリックして、コードを半角の#に続いて入力

入力期限は2016年9月2日まで

※一度入力したギフトコードは無効になります。

©LEVEL-5 Inc. ©NHN PlayArt Corp.
©SEGA

ダウンロードコンテンツ スペシャル福袋

【ダウンロードコードの入手方法】

1 BOOK☆WALKERアプリの画面右下にある[設定]をタッチし、表示されるメニューから[マイページ]を選んでください。

2 [マイページ]から、[お持ちの購入特典はこちら]を選んでください。

※ダウンロードコードの入手には、BOOK☆WALKERにログインする必要があります。
メニューに[マイページ]が表示されない場合は、[ログイン／新規登録]を選んでログインしてください。

3 所有している購入特典の一覧が表示されます。目的の特典の欄にある[詳細]を選んでください。

4 [購入特典]欄に、今号の付録である特典(ダウンロードコードなど)が表示されます。

5 各タイトルのコードの入力方法は、本誌195～207ページに記載されています。そちらを参考に、[購入特典]欄に表示されるコードを入力してください。

※写真の特典内容はサンプルのものです。

お問い合わせ

●コードの入力などについて

本付録に収録した各コードに関しましては、各運営会社までお問い合わせください。

【『ファミ通のデジタル付録』ギフトコード】
■ BOOK☆WALKER公式サイト
http://bookwalker.jp/

●プロダクトコード／コンテンツキーについて

エンターブレイン カスタマーサポート
☎0570-060-555(土、日、祝日を除く12:00～17:00)
●メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

注意事項

- ●本誌付録の各コード(以下、本コードといいます)の使用は、1回限りとなります。一度使用した本コードは無効となります。
- ●本コードの使用有効期限は、本誌195～207ページの各タイトルの紹介記事にてご確認ください。期限を過ぎたコードはご使用できません。
- ●本コードの入力には、インターネットへの接続環境が必要です。
- ●本コードの入力については、該当ソフトのサービス内容変更・終了などにともない、予告なく受付を終了する場合がありますので、あらかじめご了承ください。
- ●本コードは、「週刊ファミ通2016年6月16日増刊号」の付録として各社から提供されたものです。理由のいかんを問わず、再発行、交換、返品、換金、払い戻し等にはいっさい応じられません

『アンジュ・ヴィエルジュ』のシリアルコード（URL）
『オルタンシア・サーガ』のシリアルコード（URL）
『戦の海賊』のシリアルコード（URL）
『チェインクロニクル』のシリアルコード（URL）
『プロ野球 ファミスタ リターンズ』のパスワード
『モンスターギア バースト』のシリアルコード（URL）
『ワールド エンド エクリプス』のシリアルコード（QRコード）

『プロ野球 ファミスタ リターンズ』のパスワード

ピノ（N）のパスワード

あいすじゃないよ

プロ野球のタイトルホルダー（N）の中からランダムで5名もらえるパスワード

タイトルひとりじめ

『アンジュ・ヴィエルジュ』のシリアルコード（URL）

http://sgap.ps/famiDLCange

『オルタンシア・サーガ』のシリアルコード（URL）

http://sgap.ps/famiDLChorsaga

『戦の海賊』のシリアルコード（URL）

http://sgap.ps/famiDLCsennoka

『モンスターギア バースト』のシリアルコード（URL）

http://sgap.ps/famiDLCmonstergear

『チェインクロニクル』のシリアルコード（URL）

http://sgap.ps/famiDLCcc

『ワールド エンド エクリプス』のシリアルコード（QRコード）

（iOS版/Android版）

※シリアルコードの詳しい内容は、本誌195～207ページをご参照ください。

絵師Tony氏の魅力が詰まった

Tony's ARTworks 2

from Shining World

2009年に出版され、好評を博した画集『トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド』。その第2弾『トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド 2』が発売される。

本書に収録されるのは、Tony氏がキャラクターデザインを手掛けた『シャイニング・ハーツ』から『ブレードアークス from シャイニングEX』までのイラスト。さらに、本書のための描き下ろしイラストも収録。A4判よりも少し大きなサイズ（約235×310ミリ）」のハードカバー本で、Tony氏の繊細で美麗なイラストを堪能できる一冊だ。

トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド 2 発売中

A4変形判ハードカバー／定価（本体3300円＋税）

PR ©SEGA

画集、堂々完成!!!

Tony氏×『シャイニング』
250点以上
のイラストを収録!

Tony氏のインタビューも!

「『ハーツ』以降は、塗りも含めて本来の僕の絵に近づいていますね。わりと自由気ままにやらせていただいていますが、このころから作品ごとの独自色を出すということも意識するようになりました」

「キャラクターはまだまだ生み出していきます～中略～ほかにも新作ゲームのデザインの仕事もしていたりしますが、仕事の軸足はオリジナルのコンテンツ制作に重点をおいていけたらなと思っています」

(本書Tony氏インタビューより)

ebtenDXパック(限定特典付き)も発売中!

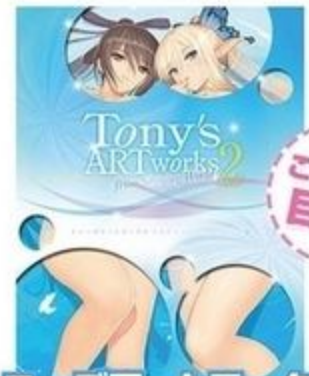
オンラインショッピングサイトのエビテン内セガストアでは、本書と特典がセットになった「ebtenDXパック」が販売される。特典の内容は、ユーザー描き下ろし希望投票で1位となったサクヤが描き下ろされたB1サイズ(縦1030ミリ×横728ミリ)のタペストリー、本の表紙と裏表紙(ともに描き下ろし)のイラストを使ったB3サイズ(縦515ミリ×横364ミリ)耐水ポスター(2種類)、同じく本の表紙イラストをあしらったクリアファイルで、どれも他店では手に入らないアイテム。なかでもタペストリーは要注目! 右の写真を見てわかる通りの特大サイズで、飾り甲斐がありそうだ。気になる価格は、本と特典がセットかつ送料込みで6667円[税別](7200円[税込])となっている。

商品URL:https://ebten.jp/sega/p/70150160325O1/

※数量に限りがありますので、なくなり次第終了となります。

ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/ で!!

ファミ通 責任編集



この箱が目印!

トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド 2
好評発売中/A4変形判
定価(本体3300円+税)

●新刊案内●

吉田の日々赤裸々。
「ファイナルファンタジーXIV」はなぜ新生できたのか
6月22日発売予定/B6判
定価(本体1200円+税)

ファンタシースター感謝祭2016
アークスグランプリ メモリアルBOOK
6月30日発売予定/A4変形判
価格未定

本製品は書店でお買い求めください。品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
ebten(エビテン) ..... http://ebten.jp/

発行:カドカワ株式会社
〒104-8441 東京都中央区築地 1-13-1 銀座松竹スクエア
電話 0570-060-555(ナビダイヤル)
http://info.kadokawadwango.co.jp/

発売:株式会社 KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3
http://www.kadokawa.co.jp/

電子書籍 ●既刊案内●

トニーズアートワークス フロム シャイニングワールド 2
配信中/価格2400円+税

ストリートファイターV 鍛練の書
配信中/価格1100円+税

本製品は電子書籍配信プラットフォーム「BOOK☆WALKER」をダウンロードの上、お買い求めください。
●iPhone/iPad/iPod touchの場合
App Store で「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入
●Androidの場合
Google Playで「BOOK☆WALKER」をダウンロード(無料)→各電子書籍を検索・ご購入

●電子書籍のお問い合わせ先
BOOK☆WALKER ..... http://bookwalker.jp/
運営:ブックウォーカー

KT
武将（おのれ）の生き様、乱世に刻め。
歴史シミュレーションゲーム
6月末アップデート第3弾
信長の野望 創造
戦国立志伝
シリーズ史上初！
武将プレイ
殿堂入りプラチナ
「週刊ファミ通」2016年3月31日号（3月17日発売）の新作ゲームクロスレビューにてプラチナ殿堂入り
好評発売中
CERO A 全年齢対象
PlayStation®4 PlayStation®3 希望小売価格 各8,800円＋税 ダウンロード版 販売価格 各7,619円＋税
PlayStation®Vita 希望小売価格 7,800円＋税 ダウンロード版 販売価格 6,762円＋税
Windows® 希望小売価格 9,800円＋税 ダウンロード版 希望小売価格 8,477円＋税
Windows®版特典 顔画像追加ツール
Windows®版の有効化にはインターネット接続及び無料のSteamアカウントの登録が必要です。
http://www.gamecity.ne.jp/souzou/sr/
戦国立志伝
PS4 PS3 PSVITA
Windows®7/8.1/10 Windows Vista®
■当社は、本ソフトの複製・賃貸・営業使用を許諾なく行うことを禁じます。
楽しいゲームやコンテンツが盛りだくさんのSNS! myGAMECITY http://mygc.jp/
NO COPY このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう 一般社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会
■"PS"、"PlayStation"、"PS4"、"PS3"および"PSVITA"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。■Windows および Windows Vista は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。■ ©2016 Valve Corporation. Steam および Steam ロゴは、米国および/またはその他の国の Valve Corporation の登録商標または商標です。©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
STEAM koei
【ゼネラルプロデューサー】シブサワ・コウ
株式会社コーエーテクモゲームス

ファミ通 町内会

イラスト：テラムラリョウ

さきがけ

衛星図鑑 22

さきがけ	打ち上げ年度	1985年
	開発国	日本

●ハレー彗星を観測するために打ち上げられた衛星。ハレー彗星に15万キロの距離まで接近し、太陽風や荷電粒子の計測を行った。

公式ウェブサイト
コンピュータ町内会

▶月イチ放送の"生"町内会で月間MVPを決定！
▶投稿者掲載数ランキング毎週更新中！
▶Web限定投稿コーナーで特製Tシャツゲット！

www.famitsu.com/matome/chonaikai/

ここがファミ通町内会かー。ちょっと入ってみよう。カランコロンカラン……あっ！ ここは、20年前の試着室。あのとき裾上げできなかったジーパンを、いまこそ。時を超え、始まるよ。

GAVAS 各々1100

俺の逆 1周半

逆に、文化祭でピラミッド人間をやる。

山口県 否間人

●多少の呪いはあるとしても、人間ピラミッドより安全。

逆に、車両専用女性が物議を醸す。

埼玉県 絵に描いたモッチー

●始発から終電まで入り口付近でスマホを持って動かない。

途切れることなく描き続ける

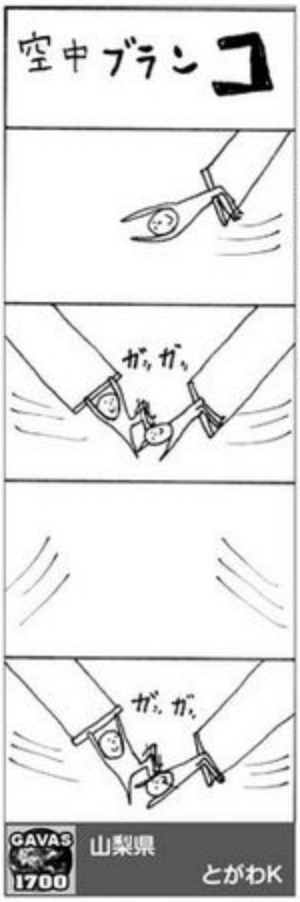
連続4コママンガ

●生まれてくる子どもの後ろ髪の長さにもこだわる。

GAVAS 1650 千葉県 電気バチ

●ボルターガイスト現象を疑ったほうがいい。

GAVAS 1700 香川県 キャタピラなぎさ



●お互いの信頼関係のうえに成り立っているんだね。

GAVAS 1700 山梨県 とがわK

GAVAS 各々1050

この目で見た

俺の嘘

レースクイーンは、どこからともなくパラソル片手に空からやってくる。

埼玉県 美食家・小林

●菜々緒が落ちてくるところを、でっかい網で捕獲したかった。

GAVAS 2000

寮に電気ワニ（討鬼伝 極）

千葉県 くるエレ

●家具付き、賄い付きに加えて、「ワニワニパニック」も完備？ 来月から入ります！

金のクロコ&ダイル賞

GAVAS 1500

最北端に友人代表（アイドル雀士スーチーパイIV）

栃木県 猫の霧

●結婚式の席次は悩ましいけれど、さすがに宗谷岬はやりすぎじゃないか？

銀の間宮&林蔵

GAVAS 1000

超内容重視（妖怪道中記）

新潟県 クダベ

●むき出しでレジ袋に入れてあるけど、中身は問題ないから！

パールの質実剛健賞

GAVAS 400

今週の島流し

和歌山県 シカトろっく

味ぽん図鑑無事（アニソングランプリ）

●唐沢俊明の好青年ぶり？ マリオビリヤード上図鑑も無事？

GAVAS 各1100

高嶺の花だと思っていた

今週のイイ女

和歌山県 シカトろっく

こりん星と聞いて「またか」と立ち上がろうとした松本零士を沈める女性AD.

●夢、時間、ゆうこりん、裏切ったのは誰？

大阪府 煮え湯500杯

イイ女

帽子の女

●カープ女子より信用できる。

GAVAS 1050

選別

校長の話

いきものがかりのボーカルは〝二物〟を与えられてると思ってる奴はこっち、そうでもないと思ってる奴はこっちに移動。

岩手県 サンゴ、仏像返せ

●あれ？ aikoは与えられてるよね？ あれ？

GAVAS 1000

お慕い

俺の先輩

「だいじょうぶだぁ」を見ていると必ずメガネが割られなる先輩

まただ～

だっふんだ

パリン

千葉県 電気バチ

●笑い屋の声もガラスの音も生音。

GAVAS 各1050

逆転狙い

人生設計

ストリートミュージシャンの曲を意味深な顔で聴き終えた後に、「明日電話して」とレコード会社っぽい社名の下に、にんにく卵黄の健康家族の電話番号を書いた名刺を置いて立ち去る。

大阪府 煮え湯500杯

●62粒入りを何袋買えばメジャーデビューできますか!?

なんとなく減量中のボクサーを苦しめるために、殴るたびに餃子の臭いがする餃子型のサンドバッグを作る。

千葉県 ダムとマングース

●マウスピースと偽って、餃子を口に含ませたりもする。

GAVAS 800

今週の検索ワード W浅野　浅野W　違い　検索

福岡県 シバンゴ・ビール

わたしの報告書

○＝1000GAVAS
★＝1200GAVAS
☆＝1400GAVAS
▲＝3000GAVAS

★画廊のお姉さんにすら声をかけられなくなったときが、**洗濯、入浴**のタイミング。
大阪府　ふざけて脱臼

◎AVコーナーでだいぶ年上のおじい様と遭遇したときは、心の中で**軍服を着て敬礼**をしています。
神奈川県　コバヤシアツシ

◎「僕は死にません。あなたが好きだから」って言いそうな奴だったので、**ブレーキは踏まなかった**。
埼玉県　マビチユビ

◎合コンで「Kindleの『ブラックジャックによろしく』みたーい」と言われたが、どういう意味か**わかりそうでわからない**。
東京都　eki

◎永遠の0（**経験人数**）。
東京都　ふじ

★葬式中に「ついに一生のお願い言っちゃったよ！」と乱入してくる**照英**。
和歌山県　シカトろっく

◎『ザンボット3』？　見てた見てた。おもしろいよね。俺は『**2**』**のほう**が好きだけどね。
静岡県　ニュータイプ大島

◎とくに理由はないのにロザン宇治原が**気に入らない現象**に名前を付けたい。
東京都　鳥獣戯画ジャクソン

◎広瀬すずの疑問に、テレビの前で父は「**お前を照らすためだよ**」とつぶやいていました。
和歌山県　シカトろっく

◎好奇心旺盛なあまり、身体の半分を**ヘリコプター**にしてしまう子ども。
東京都　鳥獣戯画ジャクソン

◎♪そうよ私は**ネトゲでは女**。
福岡県　緑汁

★「俺をママより大きく描いてくれてるよ～」と、**二岡と山本モナ**の絵を描いてる子どもたちを照れ臭そうに見守る田中裕二。
福岡県　火野正平に国民栄誉賞を

◎田舎に住んでる祖母から「今年はよくトマトができた」とのことで、**大量の土**が送られてきました。
岡山県　たかきひろし

◎極端に記入欄が小さい記入用紙は、かつて**エクセル使えないおっさん社員**が任されて元刷りを作ったから。
神奈川県　攻撃前予備動作

◎ひとりで来たフードコートだけど、心の中では「**みんな遠慮せずに**好きなものを頼みなさい」と思っています。
大阪府　機械油サス

GAVAS 1100 労働
文コラ

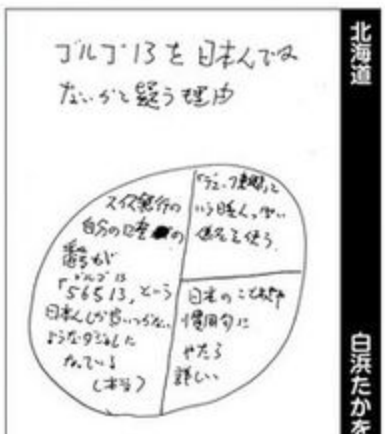
近頃、何でもない事ができなくなってきた。

孤独と老いを実感中の高橋ジョージさん（57）

奈良県　パールのような者

●二度とは戻れない夫婦。

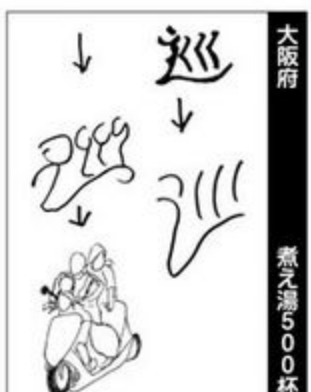
GAVAS 1000 リイド
成分表



北海道　白浜たかを

●ブリーフを愛用してるのも日本人っぽい。

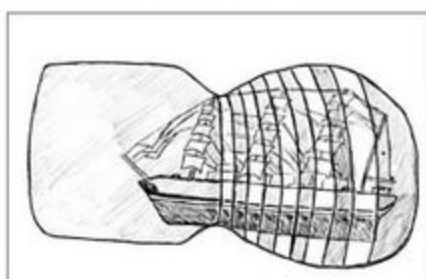
GAVAS 1000 トリプル
漢字博士



大阪府　煮え湯500杯

●巡査から逃げろ！

GAVAS 1100 てんが
イラスト



和歌山県　シカトろっく

●てすさびの極み。

エフピーエス　『コール オブ デューティ』シリーズの新作が宇宙戦争になっちゃった！　と思ったら、ライバル作の『バトルフィールド』の新作は第一次大戦が舞台とそのテーマが完全に真逆！　未来と過去！　でも戦争と戦争！　『タイタンフォール2』も楽しみだよ。（編集者GP）

GAVAS 1400 ウェスタンスタイル

神様

●兄貴のエピソードも取り上げられたら、完全に無口な男に。

大阪府　煮え湯500杯

GAVAS 1200 ベースボー

僕の考え

「雨」と「権藤」を
入れ替えてみた
- 権藤上がり決死隊
- 権藤は夜更け過ぎに雪へと変わるだろう
- 思い出はいつの日も権藤
- 猫が顔を洗うと権藤
- 大権藤警報発令
- 私、権藤女なのよねー
- 権藤メーカー「カネの権藤が降るぜ」
- 横殴りの権藤なので傘が役立たない
- GONDOHMIYAが「冷やし中華始めました」という歌ネタでR-1ぐらんぷり決勝に

●権藤博が司会なら「笑っていいとも！」もまだまだ続けられたはず。

東京都　葛西彰広

GAVAS 1200 シュー

ワシのゲーム

●堀ちえみがミニバンのCMとかやれば、説得力が違うのにな。

和歌山県　シカトろっく

GAVAS 各1000 川柳！ いるいるあるある

大阪府　煮え湯500杯

「霊感が
ある」と初日に
転校生

●「俺は怖い」と初日に骨す副担任。

長野県　LEG

ログインを
済ませる間に
品切れが

●まさかまだADSL？

GAVAS 1000 アッピール

街のレポーター

静岡県　ヘンボコ

●逆に怪しまれるパターン。

GAVAS 1000

ファミ通 町内会 に関する投稿の オキテ

和歌山県　シカトろっく

- 人気のアイランド　お習字
- レジェンドも現れる　4コママンガ
- 切れ上がった　イイ女
- プラン修正　人生設計
- デジタルネイティブ　ワシのゲーム
- 図でも文でも　僕の考え
- 自由の向こう側　イラスト
- 愛してやまない　わたしの報告書

WANTED!!

宅八郎さん。47歳になった森高のフィギュアは俺が作るんで原型師さん教えてください。掟。投稿ネタには住所氏名を必ず明記。できれば電話番号も書いてね。イラストネタははがき大の用紙に黒インクのペンで描くこと。4コマは右記サイズを守ること。自分で撮影した人物写真ネタは事前にモデルから投稿の承諾を得ること。盗作は絶対にしないこと。

町内会への応募はココへ！

〒104-8441　週刊ファミ通編集部　町内会○○係まで

eメールでも投稿を受け付けるよ！　chounaikai@ml.enterbrain.co.jp まで

ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前（実名）の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。また、住所、氏名、郵便番号が記載されていない場合、ガバスが発送されないことがあります。なお、お寄せいただいた各種投稿につきましては、お客様にご連絡や対価のお支払いをすることなく、弊社雑誌・書籍・Webサイト・その他の媒体への掲載・収録等をさせていただくことがあります。あらかじめご了承ください。

Letter伝言板

1000GAVAS

オスのコクワを突然飼うことになったのでメスも飼おうかどうしようか

いま現在、2000円札は流通してるんですかね？
（東京都　しいたK）

2000円札はどこに行った!?
（山形県　ラスボス強い）

あります。沖縄県では現役です。那覇空港に降り立ち、すぐに空港内のコンビニATMでお金を下ろしてみてください。いきなりご対面できるはずです。沖縄県内のATMは、かなりの確立で2000円札を出してくるみたいです。いまさらピン札の2000円札を手にするとけっこうな感動があり、「これ東京に持って帰ろ」って最初は思うのですが、買い物に夢中になってるあいだにけっきょく使ってしまって、沖縄県内で2000円札を循環させてしまいがちです。まぁ、2000円札は沖縄にゆかりのあるお金ですからね。2000年の沖縄サミットが作られたきっかけですからね。ということは、今年志摩観光ホテルをデザインした2016円札が作られてもおかしくないってことですね。欲しいね。

長財布派編集者

身長の低い男のメリットってなんですか？
（石川県　Oranje13）

戦車兵になれます。ソ連の戦車兵に。戦車というのはそのシルエットを薄くすればするほど敵弾が当たりにくくなります。しかし薄くすると室内は狭くなります。だからソ連時代、彼の地の戦車兵になるには160センチ以下の身長制限があったと言われています。ちなみに実用化はされなかったみたいですが、ロシアになってから全高が1.8メートルしかない薄型戦車の開発もしていたみたいですね。オカモトや相模ゴムが共同開発してるんじゃないかってくらい薄いですね。ちなみに女子バレー日本代表の木村沙織選手の身長が185センチですからね。木村選手とこの戦車のツーショットグラビアがあったら最高ですね。がんばれニッポン！

唐突に女子バレー日本代表チームを応援したくなった編集者

長期間、ホテルや旅館に引き籠もって仕事をする作家に憧れます。
（滋賀県　ストレスマン）

ゲームクリエイターの故・飯野賢治さんは、新作タイトルのシナリオを書くためにホテルに長期間カンヅメになったとき、ルームサービスの食べ物をあらかた食べ尽くしてしまったので、最後はフォアグラを白米の上に乗せてフォアグラ丼にしてかっこんでいたそうです。バブル！まぁそれくらいコストをかけても回収できる作品を生み出さないと、会社側も作家をカンヅメになんてしないでしょうなぁ。逆に昔の編集者は、そういうカンヅメシステムを利用して作家と遊びだか仕事だかわかんない感じで高級ホテルのいちばんいい部屋に連泊して、昼はテニスして夜は高いワイン頼みまくって、ってことしていたみたいだね。これは見城徹と村上龍のことですけどね。とりあえず、この伝言板の原稿に関して言えば、せいぜい出張中に自腹で泊まっている東横インで、ご当地ビール飲みながら書く、ぐらいが精一杯ですね。バブルよ再び。

伝言板ボーイの憂鬱

もう使わないのに捨てられないゲーム周辺機器がけっこうあります。
（宮城県　1から数える）

実家に山ほどありますね。先日は、MSX時代に使っていたデータレコーダーが出てきました。もちろんもう使うはずもないんだけど、これは中学生当時友だちから借りパクしたやつなんで、なんか勝手に捨てちゃマズイよなと思ってそのまま保管しています。あと白黒時代のゲームボーイのポケットカメラと、そのプリンターも捨てられない！なんかあの当時すごい感激した周辺機器だったから、思い出が鮮烈で捨てる気にならないんだよなー。あと社外品だけど、初代ゲームボーイに付けるパワーアップキットみたいなのがいまでも好きすぎて捨てられない。これはステレオスピーカー、画面拡大レンズ、ライト、ジョイスティックなんかが一体化した機器で、ガンダムMk-Ⅱに装着するGディフェンサーみたいなヤツでカッコイイのよ。'90年代に高城剛が原宿でやっていたお店"サンタクロースマシーン"では20000円近くと高くて買えなくて、その後下北沢のお店で5000円くらいで見つけて即買いしたんだよな。というような思い出がつぎつぎフラッシュバックしてしまうので、周辺機器は捨てられないし部屋も汚い！

ATARIポート編集者

和田ラヂヲの徐々にポイマン

和田ラヂヲ ホームページ
http://www4.plala.or.jp/radiow

あて先

はがき、封書でのおたより
〒104-8441
週刊ファミ通編集部「伝言板」係

eメールでのおたより
eb-dengonban@ml.enterbrain.co.jp

ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前（実名）の掲載を望まない方はペンネームを併記のうえでご投稿ください。なお、氏名が掲載されていないとガバスを発送できない場合があります。

★今週の業務連絡★

創刊30周年、感謝！ 読者時代は「しあわせのかたち」を目当てに毎号買って、ゲラゲラ笑いながら読んでいたっけ。小学校の卒業文集に「将来はムツゴロウ王国で働く」と書いていた自分がファミ通を作る側の人になっているなんて、いまだに信じられない。夢か。（編集者FN）

ほのぼのゲームエッセイマンガ

福満しげゆきの

●ご自身の力で勝負しましょうよ！ そこは！（担当）

応募のきまり

❶郵便番号と住所、❷氏名、❸年齢、❹電話番号、❺欲しい賞品の番号と名前（ソフトの場合はメーカー名と対応機種を、3、5、8、9、10、11、14は希望する色も）、❻同封したガバスの総額、以上の6点を書いた紙をメタリックガバスといっしょに同封し、下のあて先まで封書で応募してください。ただし、ソフトは2015年6月以降に発売されたものに限り、通常版と異なる各種限定版、周辺機器同梱版は対象外とさせていただきます。ご理解のうえ、ご了承ください。

あて先 〒104-8441
週刊ファミ通編集部
「メタリックガバス」係

GAYAS SYSTEM 2016

ガバス　システム

週刊ファミ通内でキミの投稿ネタが採用されると、編集部からメタリックガバスのチケットが送られてくる。そのガバスを規定数まで集めることで、下の各賞品と交換が可能なシステムだ！

投稿でメタリックガバスをもらおう

1. ファミ通町内会、ユーザーズアイ、New 妖怪ウォッチ タイムズなど、投稿ネタを募集している記事を確認！
2. 自信のあるネタができたら、各コーナーまで送ってチョーダイ！ 他媒体に載ったネタの盗作は絶対にダメだぞ。
3. ネタが採用されたら、あとはガバスの到着を待つばかり。発送まで1～2ヵ月かかることもあるので待ってね。
4. 光り輝くメタリックガバスをたくさん集めて賞品をゲットしよう。右下の応募のきまりをよく読んで応募してね。

イラスト：福満しげゆき

スタンダードSDHC（8GB）

❶ 2000ガバス

メモリーカード 16GB（プレイステーション Vita専用）

❷ 4000ガバス

ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK 3）

サテン・シルバー
ブラック
キャンディー・ブルー
メタリック・ブルー
クラッシック・ホワイト
ディープ・レッド
キャンディー・ピンク
❸ 6000ガバス

ニンテンドー3DS、プレイステーション Vita、PSP用ソフト

❹ 6000ガバス

ワイヤレスコントローラ（DUALSHOCK 4）

ジェット・ブラック
マグマ・レッド
ウェイブ・ブルー
❺ 7000ガバス

Wii U、プレイステーション3、Xbox 360用ソフト

❻ 7000ガバス

プレイステーション4、Xbox One用ソフト

❼ 8000ガバス

ニンテンドー3DS

❽ 16000ガバス

Newニンテンドー3DS

ブラック
ホワイト
❾ 17000ガバス

Newニンテンドー3DS LL

メタリックブルー
メタリックブラック
❿ 20000ガバス

プレイステーション Vita Wi-Fiモデル（PCH-2000）

グレイシャー・ホワイト
アクア・ブルー
ネオン・オレンジ
ブラック
⓫ 21000ガバス

プレイステーション3（CECH-4300C）（500GB）

⓬ 28000ガバス

Wii U PREMIUM SET（shiro）

⓭ 32000ガバス

プレイステーション4（CUH-1200）（500GB）

ジェット・ブラック
グレイシャー・ホワイト
⓮ 38000ガバス

Xbox One

⓯ 43000ガバス

Xbox One + Kinect

⓰ 54000ガバス

※賞品が品薄の場合、発送が遅れる可能性があります。なお、賞品が入手できない場合は、ガバスをお戻しすることがあります。また、賞品は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

読者の皆様から寄せられたアンケートはがきを紹介するコーナー

おた博 2016

うお――30周年キタ――――!! せっかくの記念号だからおた博も増ページしたかったけど、むしろ記念号でページが混み合って泣く泣く断念したのはナイショだよ!!

まあ、増ページはまたの機会に実現させましょう！ 混み合う時期をあえて外せば、すぐに実現するかも？ なんだかお盆休みが終わった後に旅行に行くみたいだね。

アンケートはがきに記入するだけ

週刊ファミ通についているアンケートはがき（今号は227ページ）の自由記入欄に何かを書けば、採用される可能性アリ！ しかも、採用者には勝手に100ガバスをプレゼントします。

この部分を使ってね！

来週のおた博は何ページあるかな？

あのコラボはよかったなあ

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

妖怪三国志の特集ありがとうございました!! 横山先生とのコラボイラストがツボすぎ笑 シールとかにしてくれるとうれしいです!! スタンプとか…

●横山先生のタッチにピッタリでした。LINEスタンプ、欲しい！

9月30日が楽しみすぎ！

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

UNCOVERED FINAL FANTASY XV
最高だった！
10年はさすがに長かったぞ！

●仕事を休んで見たという人も多かったですね。素敵な会でした！

おやおやこれはノロケですか？

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

彼女とダークソウルⅢはじめました。

●お幸せに～！ ゲームが難しくてケンカにならないといいね（笑）。

福田先生はすごい人です

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

スーパー西遊記占い2016の的中率に驚愕します。
福田先生に弟子入りしたい。

●日本全国にお弟子さんがいますよ。日本占術協会会長ですから！

アナタはファミ通読者の鑑です！

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

ファミ通チャンネル有料会員になったどー！
週一で電子版が読めるのうれしい！！

●電子版が1週間読めるのに、紙版も買ってくださったなんて……素敵すぎ！

最近は良作が多い気がする

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

DLソフトで遊ぶことが
多くなってきました。

●『-CHASE- 未解決事件捜査課 ～遠い記憶～』はオススメです！

でも腰痛は無理しないで

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

人間、40近くになると
体のあちこちが不調になりますね…。
腰痛がヤバイです…。

●いやいや、まだ40前でしょ？ 老け込むには早いってもんよ！

白目といえばピスタチオ！

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

仕事楽しい～（白目）

●ここで「白目？ 永田裕志でしょ！」と答えた人は、プヲタ確定。

30周年記念Q&A

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

プロ野球がおもしろい！
阪神ファンの方はいますか!?

●ウチのボス（浜村通信）が大の阪神ファンなのは有名。勝つとご機嫌なんだわ。

設問❶ これから発売されるゲームへの期待の声や、編集部へのお便りなどを、ご自由にお書きください。

好きな方言ってありますか？

●女の子限定だけど、語尾に「～けん」って付くと「あ、かわいい」って思うわ。

編集者の近況 1歳半を過ぎた娘は、電車やクルマが大好き。なかでもバスは、見掛けるたびに「バス！」と叫んで手を振ってます。そんなに好きならと、秘蔵の"ファミ通ラッピングバス"チョロQで遊ばせてみたら、タイヤはちぎれ、ボディーも欠けてしまいました。好きすぎて噛みまくったようです。（デザイナー チルソ）

スーパー西遊記占い2016

6月6日(月)〜6月12日(日)

占う人
福田有宵(ふくだゆうしょう)先生

日本占術協会会長。専門である易学や風水学以外にも、人相や手相、タロット占いなどの幅広い占術方法をこなす。占いに関する著書も多数あり、占術学校の講師も務める。

1月生まれ 社交運

今週のいい運勢 年上からかわいがられるとき。八方美人も悪くない。

今週は前進あるのみ。とくに若者は、多少のミスなら許されるので、何事にも積極的に取り組もう。ただし、週末は調子に乗って墓穴を掘らないように。仕事に関する電話では、失言に用心すること。

開運ゲーム お金を貯めていくゲーム

2月生まれ 金運

今週のいい運勢 倹約モードで出費を最低限に抑え、貯蓄アップを。

最近着手した案件は、長期戦の構えで臨むのが吉。水曜日は、意地を張ると引っ込みがつかなくなる。山やタワーなど、高いところに上るとストレス解消になりそう。東南の方角からの吉報に期待大。

開運ゲーム 未来を予知するゲーム

3月生まれ 社交運

今週のいい運勢 本音でぶつかり合うことで、関係が大きく前進する。

何事も最初は順調でも、最後のツメが甘くなり失敗しやすい。20代、40代の社会人は大きな実績を上げられそう。ただし、成功を鼻にかけないこと。思い出の写真を待ち受けにすると、運気がアップ。

開運ゲーム 三国志をモチーフにしたゲーム

4月生まれ 勝負運

今週のいい運勢 コンビプレイで望むと、いい成績が見込めそう。

好調運。周囲とも息がピッタリで、連携プレイがうまくいく。また、今週新たに出会う人が、幸運をもたらしてくれる。とくに恋愛面では、髪型が好みの相手にアプローチすると、思いが通じ合うかも。

開運ゲーム ペットを育てるゲーム

5月生まれ 健康運

今週のいい運勢 ストレッチや有酸素運動で、スタミナアップを。

今週は、焦らずどっしり構えて過ごそう。想定外の出来事も、落ち着いて対処すれば解決の糸口が見つかる。家族との会話を大切にするとき。登山などで山の空気を取り込み、ツキを呼び込もう。

開運ゲーム 刑務所が舞台となるゲーム

6月生まれ 仕事運

今週のいい運勢 後輩の助けを借りて、セオリー通りに進めるといい。

見通しが外れやすい。腹を立てず、水曜日まではガマンしよう。学校や職場ではサポート役に徹するのがベター。また、後輩の面倒を見てあげるといい。電話での約束は、食い違いが生じるので要注意。

開運ゲーム 未開封のゲーム

7月生まれ 仕事運

今週のいい運勢 マルチな才能が開花し、副業などがうまくいきそう。

立て直しを図るとき。自分の能力に自信を持ち、苦難を乗り越えよう。木曜日と金曜日のイベントには、積極的に参加を。険悪ムードな相手との関係修復は、まだ難しい。しばらく様子を見るのが吉。

開運ゲーム 戦いで領土を拡大していくゲーム

8月生まれ 勝負運

今週のいい運勢 過去のデータを分析するなど、準備万端で望もう。

慎重運。とくに社交面は警戒し、周囲と意見を衝突させないように要注意。また、隠しごとや内密の話も厳禁。社会人は、これまで粘り強く続けてきたものがようやく認められる。夜更かしは控えめに。

開運ゲーム アニメが原作のゲーム

9月生まれ 金運

今週のいい運勢 貸したお金が返ってきたりと、臨時収入に期待大。

ツキがなかった人にも、幸運が訪れる。公私ともに強気な姿勢で行動しよう。週始めは積極的に、週末は守りの姿勢が吉。2度目の挑戦で成功することが多いので、一度失敗してもあきらめないこと。

開運ゲーム 楽器を演奏するゲーム

10月生まれ 学業運

今週のいい運勢 女性の教師や先輩に教えを仰ぐと、理解が深まる。

つねに自然体を心掛けておこう。トラブルには、最良の解決策が見つかる。交渉ごとは、後半になるほど条件がよくなるので、即決しないほうがいい。部屋の西側に黄色い花を飾ると、運気が上昇する。

開運ゲーム 庭をデザインするゲーム

11月生まれ 恋愛運

今週のいい運勢 相手を接する場合は情熱的な相手との相性がピッタリ。

何事にも意欲的に取り組めるとき。ただし、ひとりよがりにならないように、周囲にも目を配ること。学生は、基礎を学び直すと成績アップにつながる。乗り物を利用するときは、トラブルに用心を。

開運ゲーム 爆弾を使って戦うゲーム

12月生まれ 学業運

今週のいい運勢 努力を周囲に悟られないように、密かに猛勉強を。

自重運。新規チャレンジよりも、現状維持の方針が吉。会話不足が原因で、誤解を受けやすいので注意。仕事面では、苦労は多いが成果も大きい。ただし、結論を曖昧にせず、白黒ハッキリさせること。

開運ゲーム タワーを建設するゲーム

イラスト：森永ビザ

Schedule

新作ソフト & 関連商品 発売スケジュール

New3DS Newニンテンドー3DS

6月発売予定

9日 Newニンテンドー3DS LL ピンク×ホワイト
<任天堂> 18800円/20304円
9日 Newニンテンドー3DS LL ライム×ブラック
<任天堂> 18800円/20304円

3DS ニンテンドー3DS

6月発売予定

9日 逆転裁判6<カプコン> 5800円/6264円
9日 逆転裁判6(ダウンロード版)<カプコン> 5546円/5990円
16日 高円寺女子サッカー3 ～恋するイレブン いつかはヘブン～
<スターフィッシュ・エスディ> 5800円/6264円
16日 太鼓の達人 ドコドン！ ミステリーアドベンチャー
<バンダイナムコエンターテインメント> 4800円/5184円
16日 太鼓の達人 ドコドン！ ミステリーアドベンチャー(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 4800円/5184円
23日 牧場物語 3つの里の大切な友だち<マーベラス> 4980円/5378円
30日 ZERO ESCAPE 刻のジレンマ
<スパイク・チュンソフト> 5800円/6264円
30日 ショベルナイト amiiboセット<任天堂> 3500円/3780円

7月発売予定

7日 カルドセプト リボルト<任天堂> 4700円/5076円
7日 カルドセプト リボルト(ダウンロード版)
<任天堂> 4700円/5076円
16日 妖怪ウォッチ3 スシ<レベルファイブ> 4800円/5184円
16日 妖怪ウォッチ3 スシ(ダウンロード版)
<レベルファイブ> 4800円/5184円
16日 妖怪ウォッチ3 テンプラ<レベルファイブ> 4800円/5184円
16日 妖怪ウォッチ3 テンプラ(ダウンロード版)
<レベルファイブ> 4800円/5184円
21日 すみっコぐらし むらをつくるんです
<日本コロムビア> 4800円/5184円
28日 パズドラクロス 神の章/龍の章
<ガンホー・オンライン・エンターテイメント> 4800円/5184円
28日 パズドラクロス 神の章/龍の章(ダウンロード版)
<ガンホー・オンライン・エンターテイメント> 4074円/4400円

8月発売予定

4日 世界樹の迷宮V 長き神話の果て<アトラス> 6480円/6998円
4日 世界樹の迷宮V 長き神話の果て(限定版)
<アトラス> 9980円/10778円
4日 12歳。～恋するDiary～<ハピネット> 5815円/6280円
4日 12歳。～恋するDiary～(ダウンロード版)
<ハピネット> 4630円/5000円
4日 ■ドラゴンボールフュージョンズ
<バンダイナムコエンターテインメント> 5700円/6156円
4日 ●ドラゴンボールフュージョンズ(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 5700円/6156円
4日 ●ドラゴンボールフュージョンズ(本体同梱版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 23700円/25596円
25日 蒼き雷霆(アームドブルー)ガンヴォルト ストライカーパック
<インティ・クリエイツ> 4800円/5184円
25日 蒼き雷霆(アームドブルー)ガンヴォルト ストライカーパック(限定版)
<インティ・クリエイツ> 6800円/7344円
25日 メトロイドプライム フェデレーションフォース
<任天堂> 4700円/5076円
25日 メトロイドプライム フェデレーションフォース(ダウンロード版)
<任天堂> 4700円/5076円

10月発売予定

13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒
<ワーナー ブラザース ジャパン> 4700円/5076円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒(ダウンロード版)
<ワーナー ブラザース ジャパン> 4200円/4536円

11月発売予定

18日 ポケットモンスター サン<ポケモン> 価格未定
18日 ポケットモンスター ムーン<ポケモン> 価格未定

2016年発売予定

2016年夏 遊戯王 for ニンテンドー3DS(仮題)<KONAMI> 価格未定
2016年 モンスターハンター ストーリーズ<カプコン> 価格未定
2016年 ソニックトゥーン ファイアー&アイス<セガゲームス> 価格未定
2016年 カミワザ・ワンダ(仮題)<フリュー> 価格未定

発売日未定

ダウンタウン熱血物語SP
<アークシステムワークス> 4500円/4860円
ダウンタウン熱血物語SP(ダウンロード版)
<アークシステムワークス> 4167円/4500円
SRPG(仮題)<アルファ・ユニット> 価格未定
大戦略 大東亜興亡史 第二次世界大戦勃発！ ～枢軸軍対連合軍 全世界戦～
<システムソフト・アルファー> 6500円/7020円
チョコボレーシング 3D(仮題)
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ドリームトリガー3D<ディースリー・パブリッシャー> 価格未定
ZAOO<デジタルワークスENT> 価格未定
死神鬼(仮題)<デジタルワークスENT> 価格未定
●ワンピース 大海賊闘技場
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
スナックワールド<レベルファイブ> 価格未定

Vita プレイステーション ヴィータ

6月発売予定

2日 大正×対称アリス all in one<プロトタイプ> 6500円/7020円
2日 大正×対称アリス all in one(ダウンロード版)
<プロトタイプ> 5370円/5800円
9日 Farming Simulator(ファーミングシミュレーター) 16 -ポケット農場3-
<インターグロー> 5800円/6264円
9日 Farming Simulator(ファーミングシミュレーター) 16 -ポケット農場3-
(ダウンロード版)<インターグロー> 価格未定
16日 薄桜鬼 真改 ツインパック
<アイディアファクトリー> 10600円/11448円
16日 薄桜鬼 真改 華ノ章<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
16日 薄桜鬼 真改 華ノ章(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
16日 薄桜鬼 真改 華ノ章(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
16日 √Letter ルートレター<角川ゲームス> 4800円/5184円
16日 √Letter ルートレター PREMIUM EDITION(限定版)
<角川ゲームス> 7800円/8424円
23日 越えざるは紅い花 ～恋は月に導かれる～
<dramatic create> 5400円/5832円
23日 越えざるは紅い花 ～恋は月に導かれる～(ダウンロード版)
<dramatic create> 4400円/4752円
23日 ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団
<日本一ソフトウェア> 5980円/6458円
23日 ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団(限定版)
<日本一ソフトウェア> 7980円/8618円
23日 ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団(ダウンロード版)
<日本一ソフトウェア> 4762円/5143円
23日 Caligula -カリギュラ-<フリュー> 6980円/7538円
23日 Caligula -カリギュラ-(ダウンロード版)
<フリュー> 6389円/6900円
30日 ウォーキング・デッド シーズン2
<スクウェア・エニックス> 4800円/5184円
30日 ウォーキング・デッド シーズン2(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 3800円/4104円
30日 ZERO ESCAPE 刻のジレンマ
<スパイク・チュンソフト> 5800円/6264円
30日 絶対階級学園<プロトタイプ> 6400円/6912円
30日 絶対階級学園(ダウンロード版)<プロトタイプ> 5278円/5700円

7月発売予定

7日 真 流行り神2<日本一ソフトウェア> 5800円/6264円
7日 真 流行り神2(ダウンロード版)
<日本一ソフトウェア> 4762円/5143円
14日 英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution
<角川ゲームス> 5800円/6264円
14日 英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution(限定版)
<角川ゲームス> 8800円/9504円
14日 英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution(ダウンロード版)
<角川ゲームス> 4800円/5184円
14日 UPPERS(アッパーズ)<マーベラス> 4980円/5378円
14日 UPPERS(アッパーズ)(ダウンロード版)
<マーベラス> 4611円/4980円
21日 7'scarlet(セブンスカーレット)
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
21日 7'scarlet(セブンスカーレット)(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
21日 7'scarlet(セブンスカーレット)(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
21日 新釈・剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～
<エクスペリエンス> 3800円/4104円
21日 新釈・剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～(数量限定版)
<エクスペリエンス> 3800円/4104円
21日 新釈・剣の街の異邦人 ～黒の宮殿～(ダウンロード版)
<エクスペリエンス> 3800円/4104円
21日 イース Ⅷ -Lacrimosa of DANA(ラクリモサ・オブ・ダーナ)-
<日本ファルコム> 6800円/7344円
21日 イース Ⅷ -Lacrimosa of DANA(ラクリモサ・オブ・ダーナ)- 数量限定プレミアムBOX
<日本ファルコム> 8800円/9504円
28日 Collar×Malice(カラー×マリス)
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
28日 Collar×Malice(カラー×マリス)(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
28日 Collar×Malice(カラー×マリス)(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
28日 ストロベリーノーツ<エンターグラム> 5980円/6458円
28日 ストロベリーノーツ(完全生産限定版)
<エンターグラム> 7980円/8618円
28日 ストロベリーノーツ(ダウンロード版)
<エンターグラム> 5074円/5480円
28日 討鬼伝2<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
28日 討鬼伝2(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
28日 討鬼伝2 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
28日 世界一長い5分間<日本一ソフトウェア> 3980円/4298円
28日 世界一長い5分間(初回限定版)
<日本一ソフトウェア> 5980円/6458円
28日 世界一長い5分間(ダウンロード版)
<日本一ソフトウェア> 2857円/3086円
28日 やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。続
<5pb.> 7000円/7560円
28日 やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。続
(限定版)<5pb.> 11000円/11880円
28日 やはりゲームでも俺の青春ラブコメはまちがっている。続
(ダウンロード版)<5pb.> 価格未定

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

8月発売予定

3日 真・三國無双 英傑伝<コーエーテクモゲームス> 5800円/6264円
3日 真・三國無双 英傑伝(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 5800円/6264円
3日 真・三國無双 英傑伝 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 9800円/10584円
4日 蒼薇に隠されしヴェリテ
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
4日 蒼薇に隠されしヴェリテ(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
4日 蒼薇に隠されしヴェリテ(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
4日 限界凸旗 セブンパイレーツ<コンパイルハート> 6800円/7344円
4日 限界凸旗 セブンパイレーツ(限定版)
<コンパイルハート> 8800円/9504円
4日 限界凸旗 セブンパイレーツ(ダウンロード版)
<コンパイルハート> 6000円/6480円
10日 星織ユメミライ Converted Edition<プロトタイプ> 6400円/6912円
10日 星織ユメミライ Converted Edition(ダウンロード版)
<プロトタイプ> 価格未定
18日 **■PsychicEmotion6(サイキックエモーション ムー)**
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
18日 **■PsychicEmotion6(サイキックエモーション ムー)(限定版)**
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
18日 **■PsychicEmotion6(サイキックエモーション ムー)(ダウンロード版)**
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
25日 猛獣たちとお姫様<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
25日 猛獣たちとお姫様(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
25日 猛獣たちとお姫様(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
25日 達魔が刻 ～かくりよの縁～<eXtend> 5800円/6264円
25日 達魔が刻 ～かくりよの縁～(限定版)<eXtend> 7800円/8424円
25日 達魔が刻 ～かくりよの縁～(ダウンロード版)
<eXtend> 5048円/5452円
25日 プラマイウォーズV<エンターグラム> 5980円/6458円
25日 プラマイウォーズV(完全生産限定版)
<エンターグラム> 7980円/8618円
25日 プラマイウォーズV(ダウンロード版)
<エンターグラム> 5074円/5480円
25日 **■レコラヴ Blue Ocean<角川ゲームス> 6980円/7538円**
25日 **■レコラヴ Blue Ocean(ダウンロード版)**
<角川ゲームス> 価格未定
25日 **■レコラヴ Gold Beach<角川ゲームス> 6980円/7538円**
25日 **■レコラヴ Gold Beach(ダウンロード版)**
<角川ゲームス> 価格未定
25日 明治東京恋伽 Full Moon<5pb.> 6800円/7344円
25日 明治東京恋伽 Full Moon 初回限定 紅月ノ鹿鳴館BOX
<5pb.> 9800円/10584円
25日 戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～<プラネットG> 6980円/7538円
25日 戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～ 限定セット
<プラネットG> 11500円/12420円
25日 戦国乙女 ～LEGEND BATTLE～(ダウンロード版)
<プラネットG> 6300円/6804円

9月発売予定

8日 **■悠久のティアブレイド -Lost Chronicle-**
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
8日 **■悠久のティアブレイド -Lost Chronicle-(限定版)**
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
8日 **■悠久のティアブレイド -Lost Chronicle-(ダウンロード版)**
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
8日 下天の華 with 夢灯り 愛蔵版
<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
8日 下天の華 with 夢灯り 愛蔵版(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
8日 下天の華 with 夢灯り 愛蔵版 トレジャーBOX
<コーエーテクモゲームス> 12800円/13824円
8日 下天の華 with 夢灯り 愛蔵版 プラチナBOX
<コーエーテクモゲームス> 30000円/32400円
21日 うたわれるもの 二人の白皇<アクアプラス> 6800円/7344円
21日 うたわれるもの 二人の白皇(ダウンロード版)
<アクアプラス> 6000円/6480円
21日 うたわれるもの 二人の白皇 プレミアムエディション
<アクアプラス> 9800円/10584円
21日 マジきゅんっ! ルネッサンス<ブロッコリー> 5980円/6458円
21日 マジきゅんっ! ルネッサンス 初回限定きゅんきゅんBOX
<ブロッコリー> 7980円/8618円
29日 PriministAr -プライミニスター-<エンターグラム> 5980円/6458円
29日 PriministAr -プライミニスター-(完全生産限定版)
<エンターグラム> 7980円/8618円
29日 PriministAr -プライミニスター-(ダウンロード版)
<エンターグラム> 5074円/5480円
9月 アストラエアの白き永遠 -White Eternity-
<dramatic create> 7800円/8424円
9月 アストラエアの白き永遠 -White Eternity-(ダウンロード版)
<dramatic create> 6800円/7344円

10月発売予定

13日 神獄塔 メアリスケルター<コンパイルハート> 6800円/7344円
13日 神獄塔 メアリスケルター(限定版)
<コンパイルハート> 8800円/9504円
13日 神獄塔 メアリスケルター(ダウンロード版)
<コンパイルハート> 6000円/6480円
13日 プラスティック・メモリーズ<5pb.> 6800円/7344円
13日 プラスティック・メモリーズ(限定版)<5pb.> 9800円/10584円
13日 プラスティック・メモリーズ(ダウンロード版)
<5pb.> 6000円/6480円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒
<ワーナー ブラザース ジャパン> 4700円/5076円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒(ダウンロード版)
<ワーナー ブラザース ジャパン> 4200円/4536円
27日 ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-
<バンダイナムコエンターテインメント> 6100円/6588円
27日 ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-(限定版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 9880円/10670円

11月発売予定

20日 **■Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)<マーベラス> 6980円/7538円**
20日 **●Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)**
REGALIA BOX for PlayStation Vita
<マーベラス> 8980円/9698円

2016年発売予定

2016年春 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO<5pb.> 価格未定
2016年夏 AIR<プロトタイプ> 価格未定
2016年夏 AIR(ダウンロード版)<プロトタイプ> 価格未定
2016年秋 **●AKIBA'S BEAT(アキバズビート)<アクワイア> 価格未定**
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ プレミアムボックス
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 イケメン戦国◆時をかける恋 ～新たなる出逢い～(仮題)
<サイバード> 価格未定
2016年 Code:Realize(コード:リアライズ) ～祝福の未来～
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
2016年 Code:Realize(コード:リアライズ) ～祝福の未来～(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 Code:Realize(コード:リアライズ) ～祝福の未来～(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 数乱digit(スウランディジット)
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
2016年 数乱digit(スウランディジット)(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 数乱digit(スウランディジット)(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 ノルン+ノネット アクト チューン
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
2016年 ノルン+ノネット アクト チューン(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 ノルン+ノネット アクト チューン(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 灰塵のサイケデリカ<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
2016年 灰塵のサイケデリカ(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 灰塵のサイケデリカ(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 **■花譜 ～戦国伝乱奇～<アイディアファクトリー> 6300円/6804円**
2016年 **●花譜 ～戦国伝乱奇～(限定版)**
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 **●花譜 ～戦国伝乱奇～(ダウンロード版)**
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 ブラック ウルヴス サーガ -ヴァイス ウント シュヴァルツ-
<アイディアファクトリー> 価格未定
2016年 **●ゆのはなSpRING! ～Cherishing Time～**
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
2016年 **●ゆのはなSpRING! ～Cherishing Time～(限定版)**
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
2016年 **●ゆのはなSpRING! ～Cherishing Time～(ダウンロード版)**
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
2016年 ダンジョントラベラーズ2-2<アクアプラス> 価格未定
2016年 GOD WARS(ゴッドウォーズ) ～時をこえて～
<角川ゲームス> 価格未定
2016年 デモンゲイズ2<角川ゲームス> 価格未定
2016年 サガ スカーレット グレイス<スクウェア・エニックス> 価格未定
2016年 ワールド オブ ファイナルファンタジー
<スクウェア・エニックス> 価格未定
2016年 ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期
<スパイク・チュンソフト> 価格未定
2016年 鳥籠のマリアージュ ～初恋の翼～<dramatic create> 価格未定
2016年 キリングバイツ<ネクスエンタテインメント> 価格未定
2016年 Starry☆Sky ～Spring Stories～<honeybee> 5800円/6264円
2016年 SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
2016年 クローズ BURNING EDGE(バーニングエッジ)
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
2016年 ボコスカガールズ タツノコ学園クライマックス
<V3> 価格未定
2016年 ボコスカガールズ タツノコ学園クライマックス(ダウンロード版)
<V3> 価格未定
2016年 クランク・イン<プチレーヴ> 価格未定
2016年 ISLAND<プロトタイプ> 価格未定
2016年 ISLAND(ダウンロード版)<プロトタイプ> 価格未定

発売日未定

ディアボリックラヴァーズ ロストエデン
<アイディアファクトリー> 6300円/6804円
ディアボリックラヴァーズ ロストエデン(限定版)
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
ディアボリックラヴァーズ ロストエデン(ダウンロード版)
<アイディアファクトリー> 5800円/6264円
フォルティッシモ<アイディアファクトリー> 価格未定
十三機兵防衛圏<アトラス> 価格未定
真・女神転生シリーズ<アトラス> 価格未定
SRPG(仮題)<アルファ・ユニット> 価格未定
MAPLUSポータブルナビ4(仮題)<エディア> 価格未定
APRIL(エイプリル)<クアトール> 価格未定
旋光の輪舞 新シリーズ(仮題)<グレフ> 価格未定
ゾーン オブ エンダーズ HDエディション<KONAMI> 価格未定
現代大戦略2016～秩序の崩壊・覇権国家失墜～
<システムソフト・アルファー> 6500円/7020円
現代大戦略2016～秩序の崩壊・覇権国家失墜～(ダウンロード版)
<システムソフト・アルファー> 6500円/7020円
狩るキルDragon(仮題)<デジタルワークスENT> 価格未定
Starry☆Sky ～Winter Stories～<honeybee> 価格未定
Starry☆Sky ～Autumn Stories～<honeybee> 価格未定
Starry☆Sky ～Summer Stories～<honeybee> 価格未定
DYNAMIC CHORD V Edition<honeybee black> 価格未定
ニコリの数独 ～完全版～<ハムスター> 価格未定
巨影都市<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
うたの☆プリンスさまっ♪Repeat<ブロッコリー> 価格未定
果つることなき未来ヨリ<プロトタイプ> 価格未定
果つることなき未来ヨリ(ダウンロード版)
<プロトタイプ> 価格未定
タイトル未定<ポリゴンマジック> 価格未定
東大将棋シリーズ<マイナビ> 価格未定
麻雀覇王シリーズ<マイナビ> 価格未定
RPG(仮題)<ライドオンジャパン> 価格未定
剣が君 百夜綴り<リジェット> 価格未定
Jumpin'(仮題)<レールファンホールディングス> 価格未定
レベルファイブの新作RPG<レベルファイブ> 価格未定

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

PSP プレイステーション ポータブル

発売日未定

魔界ウォーズ(仮題)<日本一ソフトウェア> 価格未定
うしろ<レベルファイブ> 価格未定

Wii U ウィー ユー

6月発売予定

23日 ●Minecraft: Wii U Edition<任天堂> 3600円/3888円
23日 マリオ&ソニック AT リオオリンピックTM
<任天堂> 5700円/6156円
23日 マリオ&ソニック AT リオオリンピックTM(ダウンロード版)
<任天堂> 5700円/6156円
30日 amiibo ショベルナイト(ショベルナイトシリーズ)
<任天堂> 1500円/1620円

7月発売予定

7日 ●Wii U スプラトゥーン セット(amiiboアオリ・ホタル付き)
<任天堂> 37000円/39960円

10月発売予定

13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5700円/6156円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒(ダウンロード版)
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5200円/5616円

2016年発売予定

2016年 ペーパーマリオ カラースプラッシュ<任天堂> 価格未定
2016年 ペーパーマリオ カラースプラッシュ(ダウンロード版)
<任天堂> 価格未定

2017年発売予定

2017年 ゼルダの伝説 最新作<任天堂> 価格未定

発売日未定

テラリア<スパイク・チュンソフト> 価格未定
amiibo カムイ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ)
<任天堂> 価格未定
amiibo クラウド(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ)
<任天堂> 価格未定
amiibo ベヨネッタ(大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ)
<任天堂> 価格未定
Wii U GamePad(kuro)<任天堂> 12800円/13824円
Wii U GamePad(shiro)<任天堂> 12800円/13824円

PS4 プレイステーション4

6月発売予定

9日 MXGP2 - The Official Motocross Videogame
<インターグロー> 7800円/8424円
9日 MXGP2 - The Official Motocross Videogame(ダウンロード版)
<インターグロー> 7223円/7800円
9日 ミラーズエッジ カタリスト
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
9日 ミラーズエッジ カタリスト(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
9日 PROJECT CARS PERFECT EDITION
(プロジェクト カーズ パーフェクト エディション)
<バンダイナムコエンターテインメント> 7200円/7776円
9日 PROJECT CARS PERFECT EDITION
(プロジェクト カーズ パーフェクト エディション)(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 7200円/7776円
9日 グランドエイジ メディーバル<ユービーアイソフト> 7400円/7992円
9日 グランドエイジ メディーバル(ダウンロード版)
<ユービーアイソフト> 6600円/7128円
16日 √Letter ルートレター<角川ゲームス> 4800円/5184円
16日 √Letter ルートレターPREMIUM EDITION(限定版)
<角川ゲームス> 7800円/8424円
23日 バイオハザード アンブレラコア(ダウンロードコード版)
<カプコン> 5990円/6469円
23日 バイオハザード アンブレラコア(ダウンロード版)
<カプコン> 3694円/3989円
23日 ウォーキング・デッド<スクウェア・エニックス> 2800円/3024円
23日 ウォーキング・デッド(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 1800円/1944円
30日 ウォーキング・デッド シーズン2
<スクウェア・エニックス> 5800円/6264円
30日 ウォーキング・デッド シーズン2(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 4800円/5184円
30日 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
30日 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ 初回限定生産版
<バンダイナムコエンターテインメント> 11800円/12744円
30日 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円

7月発売予定

7日 真 流行り神2<日本一ソフトウェア> 6800円/7344円
7日 真 流行り神2(ダウンロード版)
<日本一ソフトウェア> 5714円/6171円
7日 テイルズ オブ ゼスティリア(Welcome Price!!)
<バンダイナムコエンターテインメント> 3800円/4104円
7日 テイルズ オブ ゼスティリア(Welcome Price!!・ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 3400円/3672円
21日 ■クロバラノワルキューレ<コンパイルハート> 7200円/7776円
21日 ■クロバラノワルキューレ(ダウンロード版)
<コンパイルハート> 6400円/6912円
21日 ■クロバラノワルキューレ(特別装丁生産限定版)
<コンパイルハート> 9200円/9936円
28日 討鬼伝2<コーエーテクモゲームス> 7800円/8424円
28日 討鬼伝2(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 7800円/8424円
28日 討鬼伝2 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
28日 アイドルマスター プラチナスターズ
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
28日 アイドルマスター プラチナスターズ(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
28日 アイドルマスター プラチナスターズ プラチナBOX
<バンダイナムコエンターテインメント> 12400円/13392円
28日 ●ドラゴンボール ゼノバース(Welcome Price!!)
<バンダイナムコエンターテインメント> 3800円/4104円
28日 ●ドラゴンボール ゼノバース(Welcome Price!!・ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 3800円/4104円

8月発売予定

3日 真・三國無双 英傑伝<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
3日 真・三國無双 英傑伝(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
3日 真・三國無双 英傑伝 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
4日 ウェイストランド 2 ディレクターズカット
<スパイク・チュンソフト> 7500円/8100円
9日 ラチェット&クランク THE GAME
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 5900円/6372円
9日 ラチェット&クランク THE GAME(ダウンロード版)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 4900円/5292円
9日 ラチェット&クランク THE GAME 超★スペシャル限定版
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 6900円/7452円
18日 テイルズ オブ ベルセリア
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
18日 テイルズ オブ ベルセリア(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
25日 ザ・キング・オブ・ファイターズ XIV<SNKプレイモア> 7200円/7776円
25日 ザ・キング・オブ・ファイターズ XIV(ダウンロード版)
<SNKプレイモア> 7200円/7776円
25日 戦国BASARA 真田幸村伝<カプコン> 6990円/7549円
25日 戦国BASARA 真田幸村伝(ダウンロード版)
<カプコン> 6482円/7000円
25日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- X HD
<セガゲームス> 7990円/8629円
25日 初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- X HD(ダウンロード版)
<セガゲームス> 7990円/8629円

9月発売予定

15日 ペルソナ5<アトラス> 8800円/9504円
15日 ペルソナ5 20th アニバーサリー・エディション
<アトラス> 13800円/14904円
21日 うたわれるもの 二人の白皇<アクアプラス> 6800円/7344円
21日 うたわれるもの 二人の白皇(ダウンロード版)
<アクアプラス> 6000円/6480円
21日 うたわれるもの 二人の白皇 プレミアムエディション
<アクアプラス> 9800円/10584円
21日 ●バレンティーノ・ロッシ ザ・ゲーム<インターグロー> 7980円/8618円
21日 ●バレンティーノ・ロッシ ザ・ゲーム(ダウンロード版)
<インターグロー> 7389円/7980円
30日 フィルムコレクションボックス ファイナルファンタジーXV
<アニプレックス> 20000円/21600円
30日 ファイナルファンタジーXV
<スクウェア・エニックス> 8800円/9504円
30日 ファイナルファンタジーXV アルティメット コレクターズ エディション
<スクウェア・エニックス> 32407円/35000円
30日 ファイナルファンタジーXV デラックス エディション
<スクウェア・エニックス> 12960円/13997円
30日 ファイナルファンタジーXV(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 8800円/9504円

10月発売予定

13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5700円/6156円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒(ダウンロード版)
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5200円/5616円
18日 バトルフィールド 1 デラックスエディション(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 9800円/10584円
21日 バトルフィールド 1<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
21日 バトルフィールド 1(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
27日 ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-
<バンダイナムコエンターテインメント> 7200円/7776円
27日 ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-(限定版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 10980円/11858円
10月 プレイステーション VR
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 44980円/48578円

11月発売予定

4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 7900円/8532円
4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア(ダウンロード特別版)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 12900円/13932円
4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア(ダウンロード版)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 7900円/8532円
4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア レガシーエディション
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 10900円/11772円
15日 ■グランツーリスモSPORT
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
20日 ■Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)
<マーベラス> 7980円/8618円
20日 ●Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) VELBER BOX
<マーベラス> 19990円/21589円
20日 ●Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)
REGALIA BOX for PlayStation4
<マーベラス> 9980円/10778円

2016年発売予定

2016年春 Song of Memories(ソング オブ メモリーズ)
<Pure Wish> 価格未定
2016年春 この世の果てで恋を唄う少女YU-NO<5pb.> 価格未定
2016年春 Dishonored 2(ディスオナード2)
<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
2016年秋 ブレイブルー セントラルフィクション
<アークシステムワークス> 価格未定
2016年秋 ●AKIBA'S BEAT(アキバズビート)<アクワイア> 価格未定
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ プレミアムボックス
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年秋 龍が如く6(仮題)<セガゲームス> 価格未定

2016年秋 NBA 2K17<2K> 価格未定
2016年秋 NBA 2K17 レジェンドエディション<2K> 価格未定
2016年秋 マフィア Ⅲ<2K> 価格未定
2016年冬 蒼き革命のヴァルキュリア<セガゲームス> 価格未定
2016年 GOD WARS(ゴッドウォーズ) ～時をこえて～
<角川ゲームス> 価格未定
2016年 仁王<コーエーテクモゲームス> 価格未定
2016年 キングダム ハーツ HD 2.8 ファイナル チャプター プロローグ
<スクウェア・エニックス> 価格未定
2016年 ワールド オブ ファイナルファンタジー
<スクウェア・エニックス> 価格未定
2016年 ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期
<スパイク・チュンソフト> 価格未定
2016年 GRAVITY DAZE 2/重力的眩暈完結編:
上層への帰還の果て、彼女の内宇宙に収斂した選択
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2016年 New みんなのGOLF
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2016年 人喰いの大鷲トリコ
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2016年 Horizon Zero Dawn
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2016年 キリングバイツ<ネクスエンタテインメント> 価格未定
2016年 SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
2016年 クローズ BURNING EDGE(バーニングエッジ)
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
2016年 **●ドラゴンボール ゼノバース2**
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定

2017年発売予定

2017年 イース Ⅷ -Lacrimosa of DANA(ラクリモサ・オブ・ダーナ)-
<日本ファルコム> 価格未定

発売日未定

十三機兵防衛圏<アトラス> 価格未定
タイタンフォール2<エレクトロニック・アーツ> 価格未定
deep down(ディープダウン)<カプコン> 価格未定
絶体絶命都市4Plus -Summer Memories-
<グランゼーラ> 価格未定
エアシップQ<サイゲームス> 価格未定
エアシップQ(ダウンロード版)<サイゲームス> 価格未定
キングダム ハーツⅢ<スクウェア・エニックス> 価格未定
デウスエクス マンカインド・ディバイデッド
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ドラゴンクエストX オンライン
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて
<スクウェア・エニックス> 価格未定
NieR:Automata(ニーア オートマタ)
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ヒットマン<スクウェア・エニックス> 価格未定
ファイナルファンタジーⅧ リメイク
<スクウェア・エニックス> 価格未定
Detroit(仮題)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
エースコンバット7
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
巨影都市
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定
キングダムアンダーファイア2<ブルーサイド> 価格未定
キングダムアンダーファイア2(ダウンロード版)
<ブルーサイド> 価格未定
For Honor<ユービーアイソフト> 価格未定
ザ クルー ワイルドラン<ユービーアイソフト> 価格未定
ニノ国Ⅱ レヴナントキングダム<レベルファイブ> 価格未定

PS3 プレイステーション3

6月発売予定

30日 ウォーキング・デッド シーズン2
<スクウェア・エニックス> 5800円/6264円
30日 ウォーキング・デッド シーズン2(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 4800円/5184円
30日 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
30日 スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円

7月発売予定

7日 真 流行り神2<日本一ソフトウェア> 6800円/7344円
7日 真 流行り神2(ダウンロード版)
<日本一ソフトウェア> 5714円/6171円
28日 討鬼伝2<コーエーテクモゲームス> 7800円/8424円
28日 討鬼伝2(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 7800円/8424円
28日 討鬼伝2 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
28日 **●ドラゴンボール ゼノバース(Welcome Price!!)**
<バンダイナムコエンターテインメント> 3800円/4104円
28日 **●ドラゴンボール ゼノバース(Welcome Price!!・ダウンロード版)**
<バンダイナムコエンターテインメント> 3800円/4104円

8月発売予定

3日 真・三國無双 英傑伝<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
3日 真・三國無双 英傑伝(ダウンロード版)
<コーエーテクモゲームス> 6800円/7344円
3日 真・三國無双 英傑伝 TREASURE BOX
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
18日 テイルズ オブ ベルセリア
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
18日 テイルズ オブ ベルセリア(ダウンロード版)
<バンダイナムコエンターテインメント> 8200円/8856円
25日 戦国BASARA 真田幸村伝<カプコン> 6990円/7549円
25日 戦国BASARA 真田幸村伝(ダウンロード版)
<カプコン> 6482円/7000円

9月発売予定

15日 ペルソナ5<アトラス> 8800円/9504円
15日 ペルソナ5 20th アニバーサリー・エディション
<アトラス> 13800円/14904円
21日 うたわれるもの 二人の白皇<アクアプラス> 6800円/7344円
21日 うたわれるもの 二人の白皇(ダウンロード版)
<アクアプラス> 6000円/6480円
21日 うたわれるもの 二人の白皇 プレミアムエディション
<アクアプラス> 9800円/10584円

10月発売予定

13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5700円/6156円
13日 レゴ スター・ウォーズ/フォースの覚醒(ダウンロード版)
<ワーナー ブラザース ジャパン> 5200円/5616円

2016年発売予定

2016年秋 ブレイブルー セントラルフィクション
<アークシステムワークス> 価格未定
2016年 SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス
<バンダイナムコエンターテインメント> 価格未定

発売日未定

Bipedal Movement Simulation<アートディンク> 価格未定
プロ麻雀極FINAL(仮題)<アテナ> 価格未定
真・女神転生シリーズ<アトラス> 価格未定
キングダムアンダーファイアⅡ<NHN JAPAN> 価格未定
ダービースタリオン(仮題)<エンターブレイン> 価格未定
コミカル時代劇アクション<GAE> 価格未定
コミカル時代劇シミュレーション<GAE> 価格未定
現代大戦略2016～秩序の崩壊・覇権国家失墜～
<システムソフト・アルファー> 7500円/8100円
現代大戦略2016～秩序の崩壊・覇権国家失墜～(ダウンロード版)
<システムソフト・アルファー> 7500円/8100円
ラスト レムナント<スクウェア・エニックス> 価格未定
AKARI プロジェクト(仮題)<TAKUYO> 価格未定
MASTER プロジェクト(仮題)<TAKUYO> 価格未定
格闘アクション(仮題)<ディースリー・パブリッシャー> 価格未定
ナグザットプラン(仮題)<デジタル・ゲイン> 価格未定
魔界ウォーズ(仮題)<日本一ソフトウェア> 価格未定
経営シミュレーション(仮題)<ハムスター> 価格未定
プロジェクト ディー<マイケルソフト> 価格未定
戦争SLG(仮題)<マリオネット> 価格未定
麻雀王<童> 価格未定

XB One Xbox One

6月発売予定

9日 ミラーズエッジ カタリスト
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
9日 ミラーズエッジ カタリスト(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
16日 Minecraft: Xbox One Edition フェイバリット パック
<日本マイクロソフト> 3600円/3888円

9月発売予定

30日 フィルムコレクションボックス ファイナルファンタジーXV
<アニプレックス> 20000円/21600円
30日 ファイナルファンタジーXV
<スクウェア・エニックス> 8800円/9504円
30日 ファイナルファンタジーXV アルティメット コレクターズ エディション
<スクウェア・エニックス> 32407円/35000円
30日 ファイナルファンタジーXV デラックス エディション
<スクウェア・エニックス> 12960円/13997円
30日 ファイナルファンタジーXV(ダウンロード版)
<スクウェア・エニックス> 8800円/9504円

10月発売予定

18日 バトルフィールド 1 デラックスエディション(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 9800円/10584円
21日 バトルフィールド 1<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円
21日 バトルフィールド 1(ダウンロード版)
<エレクトロニック・アーツ> 7800円/8424円

2016年発売予定

2016年春 Dishonored 2(ディスオナード2)
<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
2016年秋 マフィア Ⅲ<2K> 価格未定
2016年 ナツキクロニクル<キュート> 価格未定
2016年 シューティングラブ。トリロジー(仮題)
<トライアングル・サービス> 価格未定

2017年発売予定

2017年 黄泉ヲ裂ク華<エクスペリエンス> 価格未定
2017年 Scalebound(スケイルバウンド)
<日本マイクロソフト> 価格未定

発売日未定

タイタンフォール2<エレクトロニック・アーツ> 価格未定
キングダム ハーツⅢ<スクウェア・エニックス> 価格未定
コール オブ デューティ アドバンスド・ウォーフェア(吹き替え版)
<スクウェア・エニックス> 7800円/8424円
デウスエクス マンカインド・ディバイデッド
<スクウェア・エニックス> 価格未定
ヒットマン<スクウェア・エニックス> 価格未定
Phantom Dust<日本マイクロソフト> 価格未定
Riot Act<日本マイクロソフト> 価格未定
ミステリートF ～探偵たちのカーテンコール～<5pb.> 価格未定
ミステリートF ～探偵たちのカーテンコール～(限定版)
<5pb.> 価格未定
ミステリートF ～探偵たちのカーテンコール～(ダウンロード版)
<5pb.> 価格未定
The Elder Scrolls Online(仮題)
<ベセスダ・ソフトワークス> 価格未定
ザ クルー ワイルドラン<ユービーアイソフト> 価格未定

XB360 Xbox 360

発売日未定

Project Spark(プロジェクト スパーク) スターター パック
<日本マイクロソフト> 3900円/4212円
Project Spark(プロジェクト スパーク)(ダウンロード版)
<日本マイクロソフト> 無料

●印のタイトルは、発売スケジュール表に初登場した新作タイトルです。 ■印のタイトルは、発売日や価格などに変更があったタイトルです。
表示価格は税抜価格/税込価格です。

ダウンロード専用コンテンツ配信スケジュール DOWNLOAD

ニンテンドーeショップ 3DS・Wii U

6月配信予定

1日 巡界のクレイシア(3DS)<ケムコ> 1000円/1080円
1日 デンジャーロード(3DS)<スターサイン> 351円/380円
1日 グレートレース(Wii U)<バーンハウスエフェクト> 1223円/1320円
1日 Henri -アンリ-(3DS)<ヒットポイント> 463円/500円
21日 Mighty No. 9(Wii U)
<スパイク・チュンソフト> 2500円/2700円
30日 ショベルナイト(3DS、Wii U)<任天堂> 2000円/2160円
6月 バトル オブ エレメンタル REBOOST(3DS)
<AZMY> 463円/500円

8月配信予定

25日 蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト 爪(ソウ)(3DS)
<インティ・クリエイツ> 1815円/1960円

2016年配信予定

2016年春 プチコンBIG(Wii U)<スマイルブーム> 価格未定
2016年春 ドラゴンファング-3DS-(New3DS)<トイディア> 価格未定
2016年夏 アイカツスターズ! ファーストアピール(3DS)
<バンダイナムコエンターテインメント> 無料
2016年 Fairune II(3DS)<フライハイワークス> 価格未定

配信日未定

飛べ! ドラゴン(3DS)<AZMY> 価格未定
Mighty No. 9(3DS)<スパイク・チュンソフト> 価格未定

PlayStation Store PS Vita・PSP・PS4・PS3

6月配信予定

1日 BEYOND: Two Souls(ビヨンド:ツーソウル)(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 3148円/3400円
1日 HEAVY RAIN(ヘビーレイン) -心の軋むとき- &
BEYOND: Two Souls(ビヨンド:ツーソウル) コレクション(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 4074円/4400円
1日 HEAVY RAIN(ヘビーレイン) -心の軋むとき-(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 3148円/3400円
2日 ALIENATION(エイリアンネーション)(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 2000円/2160円
3日 ヒーラーは二度死ぬ(PS4)<メディアスケープ> 700円/756円
21日 Mighty No. 9(PS4、PS3)
<スパイク・チュンソフト> 2500円/2700円
28日 バイオハザード5(PS4)<カプコン> 2593円/2800円
30日 初音ミク プロジェクト ディーヴァ フューチャートーン プレリュード
(PS4)<セガゲームス> 無料
6月 チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない。
(PS Vita、PS4)<メディアスケープ> 価格未定

7月配信予定

7日 テイルズ オブ ゼスティリア(Welcome Price!!)(PS3)
<バンダイナムコエンターテインメント> 3400円/3672円

2016年配信予定

2016年春 弁当の素晴らしさをあの2度3度(PS Vita)
<ビグミースタジオ> 1000円/1080円
2016年春 僕は森世界で神となる(PS Vita)
<ビグミースタジオ> 1000円/1080円
2016年春 野犬のロデム(PS Vita)<ビグミースタジオ> 1000円/1080円
2016年夏 バイオハザード5(PS4)<カプコン> 価格未定
2016年秋 バイオハザード4(PS4)<カプコン> 価格未定
2016年 インフェルノクライマー(PS4)
<アークシステムワークス> 価格未定
2016年 Read Only Memories(PS Vita、PS4)
<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
2016年 Masquerada: Songs and Shadows(PS4)
<Witching Hour Studios> 価格未定
2016年 LET IT DIE(レット イット ダイ)(PS4)
<ガンホー・オンライン・エンターテイメント> 価格未定
2016年 ZODIAC: Orcanon Odyssey(ゾディアック オルカノン オデッセイ)
(PS Vita、PS4)<Kobojo> 価格未定
2016年 VA-11 HALL-A(ヴァルハラ)(PS Vita)
<Sukeban Games> 価格未定
2016年 フィンチ家の奇妙な屋敷でおきたこと(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
2016年 DOWNWELL(PS Vita、PS4)<Devolver Digital> 価格未定
2016年 MUSE: Together Is the New Alone
(PS Vita、PS4)<ビグミースタジオ> 価格未定
2016年 ボコスカウォーズ2(PS4)(仮題)
<ビグミースタジオ> 価格未定
2016年 九十九姫(PS Vita、PS4)<ライオンズフィルム> 無料
2016年 少女とドラゴン ～幻獣契約クリプトラクト～(PS Vita)
<ライオンズフィルム> 無料

配信日未定

Bot!(PS4)<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
REVOLVER360(PS4)
<アクティブゲーミングメディア> 価格未定
藤堂龍之介探偵日記シリーズ新作(PSP)(仮題)
<アルティ> 価格未定
シュヴァリエ・サーガ・タクティクス(PS3)
<イメージエポック> 価格未定
Guns, Gore & Cannoli(PS4)
<イントラゲームス> 価格未定
ロボドラ(PS Vita)<エープラス> 価格未定
Ender of Fire(PS4)<XINESS> 価格未定
インフィニタ・ストラーダ 章(PS Vita)<おふいす5656> 無料
War Thunder(PS4)<Gaijin entertainment> 価格未定
deep down(ディープダウン)(PS4)<カプコン> 無料
ヒーローズ インフィニティ(PS Vita)(仮題)
<キューエンタテインメント> 価格未定
バーン・ゾンビ・バーン(PS3)<Kuju Entertainment> 価格未定
マンガ・カケール(PS Vita)<グランゼーラ> 371円/400円
Furi(PS4)<The Game Bakers> 価格未定
Mighty No. 9(PS Vita)
<スパイク・チュンソフト> 2500円/2700円
ワールド エンド エクリプス(PS Vita)
<セガゲームス> 無料
宇宙戦士ガラクZ(PS4)<17-BIT> 価格未定
The Tomorrow Children(トゥモロー チルドレン)(PS4)
<ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア> 価格未定
Blacklight: Retribution(ブラックライト リトリビューション)
(PS4)<Zombie Studios> 無料
Thumper(PS4)<Drool> 価格未定
Push Me Pull You(PS4)<House House Games> 価格未定
No Man's Sky(PS4)<Hello Games> 価格未定
マジカルバトルフェスタ・魔法少女☆星咲いおんPS4 EDITION
(PS4)<飛翔システム> 価格未定
Pavilion(PS4)<Visiontrick Media> 価格未定
ドグマツルギー ouverture(PS Vita)
<ベアーズスタジオ> 価格未定
N++(PS4)<Metanet Software> 価格未定
ヨイヤミドリーマー(PS4)<メディアスケープ> 価格未定
東方深秘録(PS4)(仮題)<メディアスケープ> 価格未定
不思議の幻想郷 -THE TOWER OF DESIRE- for PlayStation 4
(PS4)<メディアスケープ> 4600円/4968円
アサシン クリードIII レディ リバティ HD(PS3)
<ユービーアイソフト> 価格未定
Last Tinker(PS4)<Loot Entertainment> 価格未定
RIVE(ライヴ)(PS4)<レイニーフロッグ> 価格未定
ツリトレ(PS3)<レコム> 価格未定
Outlast(PS4)<Red Barrels Games> 価格未定

Xbox Live XB One・XB 360

6月配信予定

21日 Mighty No. 9(XB One、XB360)
<スパイク・チュンソフト> 2500円/2700円
28日 バイオハザード5(XB One)<カプコン> 2600円/2808円

11月配信予定

4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア
デジタル デラックスエディション(XB One)
<アクティビジョン> 価格未定
4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア
デジタル レガシーエディション(XB One)
<アクティビジョン> 価格未定
4日 コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア
(XB One)<アクティビジョン> 価格未定

2016年配信予定

2016年秋 バイオハザード4(XB One)<カプコン> 価格未定
2016年 Gigantic(XB One)<日本マイクロソフト> 無料
2016年 Kyub(XB One)<Ninja Egg> 価格未定

配信日未定

ハッピーダンジョン(XB One)<トイロジック> 価格未定
Below(XB One)<日本マイクロソフト> 価格未定
Ori and the Blind Forest(オリとくらやみの森)
(XB360)<日本マイクロソフト> 無料

限定版情報

豪華な特典目白押しの限定版。
ここでは同梱物の内容をバッチリ公開しちゃいます！

LIMITED EDITION

3DS ニンテンドー3DS

8月発売予定

25日 **蒼き雷霆(アームドブルー) ガンヴォルト ストライカーパック(限定版)**
<インティ・クリエイツ> 6800円/7344円
- ドラマCD
- 設定資料集

Vita プレイステーション ヴィータ

6月発売予定

16日 **薄桜鬼 真改 華ノ章(限定版)**
<アイディアファクトリー> 8300円/8964円
- 特典小冊子
- ドラマCD2枚組(「記帳の秘密を暴け!」、「新人隊士はつらいよ」、「嵐の夜に」)

23日 **ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団(限定版)**
<日本一ソフトウェア> 7980円/8618円
- オリジナルタロットカード(22枚入り)
- サウンドトラックCD2枚組(音楽:佐藤天平)
- 豪華三方背BOX

7月発売予定

14日 **英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution(限定版)**
<角川ゲームス> 8800円/9504円
- ドラマCD
- 設定資料集

28日 **討鬼伝2 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 10800円/11664円
- ゲームソフト
- オリジナルサウンドトラックCD
- キャラクターイラストクリアファイル(9種)
- 特製画集
- 限定防具「なりきり装束・時継」ダウンロードシリアル

28日 **世界一長い5分間(初回限定版)**
<日本一ソフトウェア> 5980円/6458円
- 日めくり卓上カレンダー
- 「世界一長い5分間」&SYUPRO-DX歴代タイトルのサウンドドラック(2枚組)
- 「世界一長い5分間」きかくのしょ

8月発売予定

25日 **逢魔が刻 ～かくりよの縁～(限定版)**
<eXtend> 7800円/8424円
- 特典小冊子
- 主題歌CD「かくりよの街」
- 限定版特典ドラマCD「花蝶祭り」

10月発売予定

27日 **ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-(限定版)**
<バンダイナムコエンターテインメント> 9880円/10670円
- abec氏描き下ろし限定版収納BOX
- 初回限定生産版用パッケージ
- サントラCD
- スペシャルコンテンツBlu-rayディスク
- CD&BD収納用スペシャルケース
- 特別小冊子(電撃Nerve Gear vol.04)
- ミニクリアポスター

11月発売予定

20日 **Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) REGALIA BOX for PlayStation Vita**
<マーベラス> 8980円/9698円
- ワダアルコ氏描き下ろし豪華ボックス
- 『Fate/EXTELLA material』キャラクター設定と用語辞典を掲載した副読本
- ギルガメッシュ衣装"冷徹無欠の看守長衣装"プロダクトコード

2016年発売予定

2016年秋 **フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ プレミアムボックス**
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
- フィリスのアトリエ ビジュアルブック
- フィリスのアトリエ レアトラックスCD
- 特製描き下ろしB3布ポスター
- フィリスのアトリエ クリアアートカード(3種)
- フィリス限定衣装&限定テーマ ダウンロードシリアル

PS4 プレイステーション4

7月発売予定

21日 **クロバラノワルキューレ(特別装丁生産限定版)**
<コンパイルハート> 9200円/9936円
- 特製収納三方背外箱
- 特務機関ACID極秘設定資料集
- 特務機関ACID特別支給音源集(サウンドトラックCD)
- ワルキューレ隊私的音声集(ドラマCD)

28日 **討鬼伝2 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
- ゲームソフト
- オリジナルサウンドトラックCD
- キャラクターイラストクリアファイル(9種)
- 特製画集
- 限定防具「なりきり装束・時継」ダウンロードシリアル

28日 **アイドルマスター プラチナスターズ プラチナBOX**
<バンダイナムコエンターテインメント> 12400円/13392円
- ゲームソフト
- プラチナスターズ オールスター ライブパンフレット
- ボーカルCD"リスアニ! LIVE 2016"
- 765プロカレンダー
- 765プロアイドル撮り下ろし生写真(6種)
- 特製フォトフレーム
- 限定版用オリジナルカラー衣装 プロダクトコード
- 描き下ろし特製BOX

10月発売予定

27日 **ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-(限定版)**
<バンダイナムコエンターテインメント> 10980円/11858円
- abec氏描き下ろし限定版収納BOX
- 初回限定生産版用パッケージ
- サントラCD
- スペシャルコンテンツBlu-rayディスク
- CD&BD収納用スペシャルケース
- 特別小冊子(電撃Nerve Gear vol.04)
- ミニクリアポスター

11月発売予定

20日 **Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) REGALIA BOX for PlayStation4**
<マーベラス> 9980円/10778円
- ワダアルコ氏描き下ろし豪華ボックス
- 『Fate/EXTELLA material』キャラクター設定と用語辞典を掲載した副読本
- ネロ・クラウディウス衣装"束縛の花嫁衣装"プロダクトコード

20日 **Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ) VELBER BOX**
<マーベラス> 19990円/21589円
- ワダアルコ氏描き下ろし豪華ボックス
- セイバーブライドおっぱいマウスパッド
- 『Fate/EXTELLA material』キャラクター設定と用語辞典を掲載した副読本
- ネロ・クラウディウス衣装"束縛の花嫁衣装"プロダクトコード
- ギルガメッシュ衣装"冷徹無血の看守長衣装"プロダクトコード
- プレイステーション Vita版『Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)』
- プレイステーション4版『Fate/EXTELLA(フェイト/エクステラ)』

2016年発売予定

2016年秋 **フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～ プレミアムボックス**
<コーエーテクモゲームス> 価格未定
- フィリスのアトリエ ビジュアルブック
- フィリスのアトリエ レアトラックスCD
- 特製描き下ろしB3布ポスター
- フィリスのアトリエ クリアアートカード(3種)
- フィリス限定衣装&限定テーマ ダウンロードシリアル

PS3 プレイステーション3

7月発売予定

28日 **討鬼伝2 TREASURE BOX**
<コーエーテクモゲームス> 11800円/12744円
- ゲームソフト
- オリジナルサウンドトラックCD
- キャラクターイラストクリアファイル(9種)
- 特製画集
- 限定防具「なりきり装束・時継」ダウンロードシリアル

表示価格は税抜価格/税込価格です。

WEEKLY FAMITSU Top30 協力店リスト

■北海道
ビックカメラ　札幌店
丸一タバタ
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌

■青森県
トミー　八戸店

■岩手県
日野屋 ブックセンター

■宮城県
シーガル　石巻店／泉バイパス店／大和町店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台

■秋田県
WOODY FOREST

■山形県
シーガル　十日町店／米沢店
TOM HOBBY SHOP
八文字屋　北店／TENDO店

■福島県
岩瀬書店　鎌田店
カネサン書店
ヨドバシカメラ　郡山駅前店

■茨城県
ビックカメラ　水戸駅店
わくわくらんど　土浦店

■栃木県
三遊堂　今市店／烏山店
タイムクリップ　足利助戸店／佐野店／真岡店
文真堂書店　栗橋店
ヨドバシカメラ　マルチメディア宇都宮

■群馬県
タイムクリップ　新井店／安中店／上並榎店
ビックカメラ　高崎東口店
文真堂書店　相生店／阿左美店／一の宮店／大胡店／大間々店／片貝店／上中居店／上原店／小出店／城店／関根店／広沢店／吉井店／連取本町店

■埼玉県
ゲームショップ遊太郎　川口店／末広店／西川口駅前店
タイムクリップ　北越谷店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
文真堂書店　美土里店

■千葉県
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　君津店
ビックカメラ　柏店／船橋駅店
ヨドバシカメラ　千葉店

■東京都
ゲームキッズ　東武練馬店
GAMES マーヤ
サンソフト
ジー・ファン　石神井園店
TVパニック　赤羽店
ドキドキ冒険島　亀有店
トップボーイ　蒲田店
ノーサイド　富士見台本店
ハチスケ　大森店／多摩川店
PAO　青梅店／立川店／　八王子店　堀之内店
ビックカメラ　赤坂見附駅店／池袋西口店／池袋本店／JR八王子駅店／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口駅前店／聖蹟桜ヶ丘駅店／立川店／有楽町店
ビックロ　ビックカメラ新宿東口店
ビットイン
ファミコンランド　光が丘店
ファミコンワールドばお　昭島店
マックスエンタテイメント マックスゲーム　麻布店／大井町店
モトナワールド　船堀店／篠崎店
ヨドバシカメラ
新宿西口本店ゲーム・ホビー館／八王子店／マルチメディアAkiba／マルチメディア上野／マルチメディア吉祥寺／マルチメディア錦糸町／マルチメディア新宿東口別館／マルチメディア町田
ロムハウス　西日暮里店

■神奈川県
おもちゃセンター ナガシマ
ディスクメイト　関内店／綱島II
トイ&ホビー サガミ堂
トイダック　新城店／新百合ヶ丘店／相武台店／東海大学前店／平塚店／大和店
トップボーイ　01元住吉店／鶴見店
久美堂　愛川店／伊勢原店
ビックカメラ　相模大野駅店／新横浜店／藤沢店／横浜西口店／ラゾーナ川崎店
マルチメディアステーション ゼロワン　綱島店
メディアポリス　秦野渋沢店／藤沢六会店
横浜タカシマヤ　TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ
マルチメディア川崎ルフロン／マルチメディア京急上大岡／マルチメディア横浜

■新潟県
COMG！　荒川店／糸魚川店／小千谷店／小出店／五泉店／三条四日町店／新発田店／水原店／豊栄店／中条店／新津店／見附店／六日町店／　吉田店
トップボーイ　新大駅前店
ビックカメラ　新潟店
マジカルステーション　巻店
ヨドバシカメラ　マルチメディア新潟駅前店

■富山県
シャトル　黒部店／高岡店／砺波店／二口店
ジョーシン　高岡店キッズランド／とやま本店ディスクピア／富山南店キッズランド

■石川県
JIPANG
ジョーシン　金沢本店キッズランド
ファミーズ　井林店／さくらい津幡店

■福井県
サイト玩具店
ジョーシン　福井本店
ファミーズ　てんとうむし店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
BooksKATOH　河口湖店

■長野県
アピアランド　飯田店
ブックガーデンYAMAJI

■岐阜県
マジカルガーデン　多治見店

■静岡県
エルピーノ
オレンジボックス　伊豆高原店
ビックカメラ　浜松店
ファミーズ　ブックワン店
ホビヨン　富士店／藤枝店
メディアポリス　藤川店／函南店／御殿場店／島田店／富士中島店／富士宮店／本吉原店／沼津リコー通り店
大和文庫　不二見店／本店

■愛知県
おもちゃのジャンボ　アスティ店
買取王国　一宮店／岡崎南店／小牧店／豊田インター店／豊橋中川店／港店
ゲームステーション 64bit
Gパワーズ
センキ　尾西店
重夢
トップカメラ　本店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ふぁみーず　中川店／西尾店
ファミーズ　桜沢店／笠寺店／共和店／常滑店／中村書店／富木島店／港店
ファミコンプラザ　堅町店
マジカルガーデン　緑店

■三重県
TSUTAYA WAY　松阪学園前店

■滋賀県
ゲームプラザ元気302
サンミュージック　近江八幡店／長浜店／彦根店／守山店
トイショップ みずの
ハイパーバザール　イオンモール草津店
ハイパーブックス　大津京店／かがやき通り店／駒井沢店／長浜店／水口店／八日市店

■京都府
あさだ
ビックカメラ　JR京都駅店
マジカルガーデン　野田川店
MEDIA SHOP ギース　西院店
ヨドバシカメラ　マルチメディア京都

■大阪府
e-forum　河内長野店
ビックカメラ　なんば店
メディオ！　日本橋店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田
わんぱくこぞう　大鹿寺店

■兵庫県
TSUTAYA WAY　福崎店
トップボーイ　京見橋店
ドラゴンワールドクラブ　高砂店／ブックワン加古川店
ファミーズ　サンクスパラ公園店
ブックワン　セルバ甲南山手店
メディオ！　姫路店

■奈良県
TSUTAYA WAY　御所店

■和歌山県
ゲームショップ GENKI　ぶらくり丁店
GAME BOX ワンパク　新庄店／田辺店
TSUTAYA WAY　オーシティ前田辺店／海南店／新宮仲之町店／橋本店
ミノスケ　国体道路本部店
ミミーTOY

■鳥取県
ブックセンターコスモ　岩吉店／吉方店

■島根県
ブックセンターコスモ　出雲店

■岡山県
コドモ館　トピア店
ビックカメラ　岡山駅前店
ブックセンターコスモ　津山店
メディオ！　沖新店／西市店

■広島県
ゲームアーク　西条中央店／三原本店
ほとや　たかの橋店

■徳島県
おもちゃのイルカ

■香川県
ゲームアーク　丸亀店

■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパーZ

■高知県
おとぎやマジカル　山田店
マジカルガーデン　御座店

■福岡県
エーブック　糟波店
沖牟田玩具本店
（OKおもちゃ流通センター大牟田本店）
ゲーム戦隊!!G-レンジャー　福重店
ビックカメラ　天神2号館
ファミコンハウス　大牟田南店
ブックエコ　折尾店／古賀店／小倉店／篠栗店／志免店／青松原店／宗像店／和白店
ベスト電器
福岡本店5FLIMB TVゲームコーナー
メディアナイン　折尾本店
ヨドバシカメラ　マルチメディア博多
亀星のあらしinワールド

■佐賀県
インチキ堂　鹿津店
銀河堂　武雄店

■長崎県
佐世保ゲーム館ぴゅあ　本店
TSUTAYA遊ING　紡刻店／時津店／浜町店
ファミコンハウス　運動公園通り店
メディアシティ　DOING
遊ING　城山店

■熊本県
チャレンジャー　横手店
ブックエコ　玉名店
遊ING　浜線店

■大分県
JOY-フレンド　下郡本店
ソフトランドジャングル　日出店
ベスト電器　大分店
ONE-PACKAGE G/T　中津店

■宮崎県
わんぱくこぞう　リバティ店

■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ビックカメラ　鹿児島中央駅店

■インターネット通販
ノジマオンライン　本店／楽天市場店

GAMERS 全店
Manimate 全店
AEON ゲーム取扱い店
一休さん 全店
イト・ヨ・カド ゲーム取扱い店
EDION エディオン ゲーム取扱い店
お宝創庫 全店
GEO ゲオ 全店
コジマ×ビックカメラ ゲーム取扱い店
θシータ 全店
enterking エンターキング 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
ドン.キホーテ ゲーム取扱い店
Nojima ゲーム取扱い店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
フタバ図書 ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
楽天ブックス ゲームコーナー
WonderGOO 全店

© 2016 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

■トラウマの百貨店

そして夜は更けていく

中川先生におたよりを書こう！　あて先は306ページ、「中川いさみ」係まで
★この作品はフィクションです。実在のゲーム、キャラクターなどには一切関係ありません。

中川先生のホームページ http://www.nakagawaisami.com/
中川先生のブログ http://ameblo.jp/nakagawaisami/

Weekly ファミ通 アンケート

携帯電話、スマートフォン、PC、はがきで回答できる!

アンケートは、携帯電話、スマートフォン、PC、はがきのいずれかでご回答いただけます。下記の"アンケートにご回答いただく際のご注意"をよく読んでご回答ください。なお、複数ご回答いただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。

設問❶ 今週の週刊ファミ通で、おもしろかった記事はどれですか? 30ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❷ 今週の週刊ファミ通で、つまらなかった記事はどれですか? 30ページの目次から記事を選び、番号でお答えください。最大10個まで回答できます。

設問❸ 今週の週刊ファミ通を購入する決め手となった記事を、選択肢の中から選び、番号でお答えください。答えはいくつあってもかまいません。

① スクープや新作ソフトの最新情報
② 攻略記事
③ 特集記事
④ クロスレビュー
⑤ ダウンロードコンテンツ
⑥ ゲームの連載コーナー
⑦ ゲーム以外の連載コーナー(マンガ、コラムなど)
⑧ その他

設問❹ "町内会グランプリ2015"(187ページ)で、あなたがおもしろいと思った4コママンガを3つ、わたしの報告書を3つ、それぞれ番号でお答えください。

設問❺ これから発売(配信)されるゲームで、遊びたいタイトルを5つ書いてください。併せて、それらの作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❻ シリーズもしくは続編以外で、あなたが購入したいと思っているゲーム(ルーキータイトル)のタイトルを書いてください。併せて、その作品の機種名もお書きください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❼ あなたがいま遊んでいるゲームのタイトルとその機種名を3つまで書いてください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

設問❽ 発売から3ヵ月以内の、あなたが遊んだゲームについての評価を書いてください。ご意見は、本誌"読者の視点 ユーザーズアイ"のコーナーで掲載させていただく場合があります。なお、本名の掲載を希望されない場合は、ペンネームを記載してください。

※回答は、家庭用ゲーム、スマホゲームアプリ、アーケードゲーム、PCゲームなどすべてを対象とします。

❽-① ゲームのタイトルを書いてください
❽-② ❽-①の機種名を書いてください
❽-③ その作品の評価を1~10点でお答えください
❽-④ プレイした感想を150文字程度で自由にお書きください
❽-⑤ プレイした時間を書いてください
❽-⑥ あなたのペンネームを書いてください

設問❾ ご意見、ご感想、編集部へのお便りなど、ご自由にお書きください。

設問❿ アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選でゲームソフトかギフトカードを差し上げます。希望するプレゼントを右からひとつ選び、○を付けてください。

ありがとうございました。

アンケートへの回答はこちらをクリック!
※アンケートページに移動します。

● 携帯電話、スマートフォン、PCでご回答いただく場合

QRコード

パスワード **1435**

応募締切 **6月15日** 23時59分送信分まで

URL http://bit.ly/famitsu1435

※画面の指示に従って必要事項を入力してください。
※機種によってはQRコードをご利用いただけない場合があります。

今週のプレゼント

ゲームソフト

1 逆転裁判6

■ ニンテンドー3DS

5名様

ゲーム内容の紹介は ➡108ページ

ギフトカード

計15名様

2 ニンテンドー プリペイドカード(3000円相当)
3 プレイステーション ストアカード(3000円相当)
4 Xbox ギフトカード(3000円相当)

※いずれか希望する1枚を、抽選で計15名様にプレゼントします。

⚠ アンケートにご回答いただく際のご注意

※回答いただいた内容は、編集を行ったうえで週刊ファミ通に掲載させていただく場合があります。回答には、個人を特定できる情報を含まないようご注意ください。
※携帯電話、スマートフォン、PC、はがきのうち、いずれかひとつでご回答ください。複数のご回答をいただいた場合は、いずれかひとつのみ有効とさせていただきます。
※携帯電話およびスマートフォンの一部の機種には対応しておりません。
※携帯電話、スマートフォン、PCでご回答の際の通信料(パケット代)は回答者様のご負担となります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※賞品の発送は、当選者発表から1ヵ月以内を予定しております。また、発送先は日本国内に限ります。
※アンケート回答にあたってご提供いただいた個人情報は、弊社のプライバシーポリシー(http://info.kadokawadwango.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

●5月5日号の当選者発表(敬称略)

ゲームソフト当選者
茨城県 古澤大輔
千葉県 坂野真琴
長野県 木戸岡昌樹
大阪府 田中 哲
兵庫県 竹中 都

ギフトカード当選者
青森県 赤平孝一
茨城県 滝本順馬
埼玉県 牧野駿太
千葉県 星野未世
東京都 菅野綺紀
東京都 西 竜平
神奈川県 後藤悠太
神奈川県 福本大樹
石川県 平出勇太
岐阜県 林 直正
愛知県 関岡美伽
愛知県 山本茂晴
大阪府 大向 誠
兵庫県 渡辺明日香
奈良県 髙垣 努

以上、計20名様

今週号のプレゼント当選者は、
7月21日号
(7月7日発売)で発表

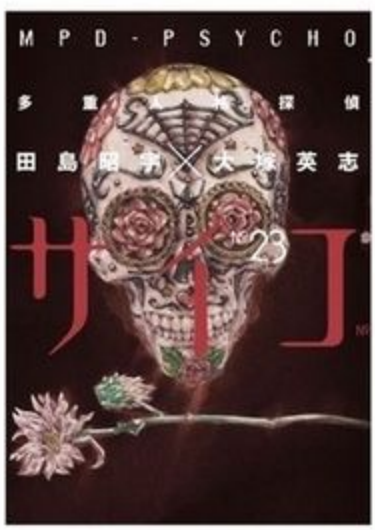
©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。画面写真は2D表示のものです。

累計900万部の大ヒット・ショッキング・サスペンス、衝撃のラストシーンは…

多重人格探偵サイコ

SHO-U TAJIMA 田島昭宇×大塚英志 EIJI OTSUKA

完結



単行本23巻
6月4日発売

最終24巻
7月4日発売

2か月連続発売!

応募券2枚でTシャツが当たる! プレゼントフェア実施!

Kadokawa Comics A　B6判　定価:(本体580円+税)　[発行]株式会社KADOKAWA
■お近くの書店に本がない場合は、KADOKAWA読者係（TEL:049-259-1100）までお問い合わせください。■KADOKAWAオフィシャルサイトでもご購入いただけます。→http://www.kadokawa.co.jp/
KADOKAWA

新たな物語（フェイトエピソード）解放！

小説第1巻 好評発売中!

大人気王道ファンタジーゲーム「グランブルーファンタジー」。
そのキャラクターノベルがシリアルコード付きで解放!

GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー

＊メンバーズフェイト＊

著 築地俊彦　原作・イラスト Cygames

＊「グランブルーファンタジーメンバーズフェイト」購入特典シリアルコード内容＊

「メンバーズフェイト」限定特別クエスト&称号×1

新規シナリオで贈る、誰も見たことがないゼタとバザラガの特別クエスト!

エリクシール×1　宝晶石×100

© Cygames, Inc.

KADOKAWA　KADOKAWA公式サイト http://www.kadokawa.co.jp/　ファンタジア文庫

Nintendo àlacarte

ニンテンドウアラカルト

タイトル	マリオ&ソニック AT オリンピック™		
ハード	Wii U	発売日	6月23日発売予定
定価	5700円[税抜](6156円[税込])	ジャンル	スポーツ
備考	―		

vol. 762

『マリオ』シリーズと『ソニック』シリーズのキャラクターたちが、オリンピックの正式種目で競い合うシリーズ最新作。2月に発売されたニンテンドー3DS版に続いて、高画質で遊べるWii U版が、リオオリンピック開幕直前の6月に登場するぞ!

オリンピックの熱気をリビングで体感!

誰の手に!?

金メダルは

リオオリンピックがいよいよ開幕間近!本作には、リオオリンピックで実際に行われる14種類の正式競技が収録されており、美麗なグラフィックのキャラクターたちをテレビの大画面で操作できる。今回は、シリーズ初登場となる"新体操 クラブ"と"ラグビーセブンズ"に注目して紹介しよう。

NEW 新体操 クラブ

4つの楽曲の中から、好きなものを選んでスタート。上から流れてくるリズムスター(星のマーク)が、画面下部のラインに重なる瞬間にタイミングよくボタンを押して演技しよう。ボタンを押すタイミングがバッチリ合うほど得点が高くなるので、流れる音楽をよく聞きながら操作するのがポイント。

見る者すべてを魅了する華麗な演技を披露!

←↓キメ技は高得点を獲得するチャンス!披露するときは、サークルがボタンのマークに重なる瞬間に指定のボタンを押そう。

NEW ラグビーセブンズ

7人制としては初めて採用されたオリンピック競技で、日本代表チームも出場を決めているラグビーセブンズ。横へ横へとボールをつなぎ、ときにはキックで陣地を挽回しながら前進してトライを狙おう。なお、スクラムになったときは、Aボタンを連打することで、相手を敵陣へと押し込めるぞ。

屈強なプレイヤーたちのアツい戦いが展開!

←↑相手のタックルをタイミングよくジャンプでかわすと、着地後にダッシュが発動。いつ飛びつくか、いつかわすかが重要に!

収録競技をチェック

- 新体操 クラブ
- ラグビーセブンズ
- サッカー
- ビーチバレー
- BMX
- 100m自由形
- ボクシング
- 馬術
- 100m走
- 4×100mリレー
- やり投
- 三段跳
- 卓球 シングルス
- アーチェリー

夢の舞台で大記録に挑め!

©TM IOC/RIO2016/36USC220506. ©2016 IOC. ©NINTENDO. ©SEGA.

ファミ通の攻略本シリーズ新刊・既刊案内

マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX ぱぁふぇくと ガイドブック

好評発売中/A5判/定価(本体1300円+税)

スプラトゥーン イカすアートブック

好評発売中/B5判/定価(本体2400円+税)

ファミ通 責任編集

PR

第089回

俺たちの懐ゲー

～レトロゲーマー座談会～

バーチャルコンソールや、ゲームアーカイブスで配信されている数々の名作を、編集者たちが語り尽くします！

今週の担当

- 本田ベンツ ▶ オリジナル版とリメイク版のどちらも裏京都までクリアーした。世代交代大好き編集者。
- 阿部ヒロシ ▶ オリジナル版で表京都まではクリアーしたが、裏京都は断念。健康度はやや低めの編集者。
- ジャイアント黒田 ▶ リメイク版の表京都のラストがいまだにクリアーできていない。ナマズ顔好きライター。

ゲームアーカイブス

俺の屍を越えてゆけ

ゲーム概要 2年ほどしか生きられない呪いを受けた一族を、世代交代をくり返しながら強化していくRPG。2011年には、プレイステーション・ポータブルでリメイク版も発売された。

- ●発売年 1999年
- ●ハード プレイステーション
- ●配信開始日 2007年2月22日
- ●価格 571円[税抜] (617円[税込])
- ●メーカー ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパン

死の悲しみを乗り越えて一族を強化していくRPG

携帯ゲーム機向きのサイクル

本田ベンツ(以下、**本**) 今回は、『俺の屍を越えてゆけ』ですね。

阿部ヒロシ(以下、**阿**) 懐かしいね。発売は1999年だっけ。

ジャイアント黒田(以下、**黒**) ですね。僕は2011年に発売されたプレイステーション・ポータブルのリメイク版をプレイしました。

本 俺はどっちも遊んだ。物語や基本システムは変わらないけど、リメイク版のほうが追加要素もあるし、遊びやすいのは確かだね。

阿 俺はプレイステーション版でプレイしたけど、ある程度短いスパンでひと段落がくるから、携帯ゲーム機にも向いていそう。

本 うん。アーカイブスのオリジナル版も、いまから遊ぶなら、携帯ゲーム機がオススメだね。

世代交代のせつなさと楽しさ

阿 『俺屍』と言えば、まずは世代交替だね。**RPGなのに、主人公があっさり死ぬのは衝撃的だった。**

黒 キャラクターの寿命が、ゲーム内で2年くらい。ダンジョンに何回か行って、成長したころには、もうつぎの世代を考えないとマズい。忙しいんですよね。

本 ただ、各キャラクターを育てる時間が短いわりに、印象に残るキャラクターが多いんだよなぁ。

阿 死ぬときの遺言が、強烈な印象を残すんだよね。

黒 **あと、親からどこかしら特徴を引き継ぐから、"一族"としてのつながりは感じられます。**だから愛着が湧くんじゃないですかね。

本 それを家系図で見れたりとか、そのあたりは本当にうまい。だいたい美形揃いなんだけど、突然へンな顔や髪型の子が産まれて。両親ををよく見ると、「ああ、ここを継いじゃったんだ」みたいな(笑)。

阿 ナマズ顔とかいたなあ。

黒 僕の一族にもいました。ナマズ顔の遺伝子は強力です(笑)。

本 カッコいい系が多いけど、動物寄りの神様もいるからね。

阿 できれば美形で揃えたいけど、能力を考えると、動物系との交神も避けられない。

本 動物系の血を引いちゃっても、かわいいからいいじゃん。メインの血筋としては残さないけど(笑)。

迷宮内では慎重に行動!

阿 迷宮内はそこまで広くないけど、少し進むと、ものすごく強力な敵が出てくるから、簡単には先に進めないよね。

黒 大ダメージを食らって健康度が下がると、寿命が縮まることがありますから、初見の敵との戦いは怖いですよね。

阿 健康度が下がりすぎると、そのまま死んじゃうこともあるから、全滅して家に戻されると恐怖。

本 ダメなときは、お別れのムービーが始まるんだよね。「連続はやめて」と祈るしかない(笑)。

黒 いままでプレイしたRPGの中で、いちばん慎重に戦いました。

本 それが正解。無理をしたら、だいたい悪い結果になるから(笑)。安全な敵とだけ戦ってレベル上げをしていかないと。

阿 そもそも、代を重ねて強くなっていくシステムだから、能力が低い世代で、そこまで戦闘をがんばる必要はないんだよ。

本 そうそう。最初はアイテムを回収しながら、その場所にいる敵を余裕で倒せるようになったら、つぎに進むくらいでオーケー。

黒 ところで、ボス戦では、どこがキツかったですか？ 僕は亡我流水道の敦賀ノ真名姫に、かなり苦戦しました。

阿 最後の迷宮のボスはもちろんだけど、各迷宮のラストの"髪"シリーズも辛かったなあ。

本 そのあたりはどれも強いね。ただ、ボス戦は、ある程度のダメージは想定して挑むから、やられてもそこまでキツくはない。**いちばん嫌なのは、途中にいる攻撃力の高いザコ**じゃない？

阿 確かに。ザコにクリティカルを食らって大ダメージを受けるのは、精神的にもキツい。

黒 そんなときは、迷わずリセットしちゃいますね。

阿 あれあれ、黒田くんはそれくらいでリセットする派？

黒 阿部さんはしないんですか？

阿 一度にふたりやられたら考えるけど、ひとりまでは受け入れる。

本 俺もそんな感じ。たまには予期しない別れも必要だよ。

黒 けっきょく、ふたりともリセットはするんじゃないですか(笑)。

次号は『川のぬし釣り～秘境を求めて～』を予定!

祝 30周年オメデトウゴザイマス！ ついでに編集者さんの給与をすべてガバスで払う「ガバス本位制」に移行しましょう！

ブッコロゲームディレクター **ヨコオタロウ**

©1999 Sony Interactive Entertainment Inc.

ebten エビテン ファミ通販オススメのアイテムをど――んとご紹介!!

FAMITSUHAN ファミ通販

“ファミ通販”はオンラインショッピングサイト“ebten(エビテン)”の中にあるお店のひとつ。今回は、完全新作RPG『クロバラノワルキューレ』や、大人気のダンジョン探索型RPG『世界樹の迷宮V 長き神話の果て』、さらに、エビテン専売でリリースされるオリジナルのサウンドトラックをご紹介します！

7月21日発売予定 PS4

クロバラノワルキューレ 特別装丁生産限定版 ファミ通DXパック【予約特典付き】

商品コード 060201 送料無料 ファミ通販売価格 11500円(税抜)(12420円(税込))

商品URL➡ http://ebten.jp/p/4995857094486/

©藤島康介 ©2016 IDEA FACTORY / COMPILE HEART
※通常版 ファミ通DXパック：9500円(税抜)(10260円(税込))の販売もあります。

キャラクターデザインに藤島康介氏、シナリオに実弥島巧氏を迎えて開発が進んでいる超注目RPG『クロバラノワルキューレ』が、コンパイルハートからリリース。エビテンでは、豪華な特別装丁生産限定版と、オリジナルグッズが付いたファミ通DXパックのセットをご用意しました。

美しき特殊部隊 ワルキューレ参上!

←人ならざる者キメラに対抗する組織、特務機関ACID。そこで結成されたのが、この5名が所属する特殊部隊ワルキューレだ。彼女たちと絆を深めながら、さまざまなミッションに挑もう。

ヒロインたちの魅力が詰まった オリジナルグッズを入手せよ!

【特別装丁生産限定版】

特別装丁生産限定版には、世界観設定や武器設定などを豊富に収録したファン必見の資料集や、本作のBGMを収録したサウンドトラックCD、ワルキューレ隊のヒロイン5名が織りなすサウンドドラマCDが収められています。

⬆極秘設定資料集やサウンドトラックなど、ゲームをより楽しめるアイテムが満載です。
※画像は開発中のものです。

- ●特製収納三方背外箱
- ●特務機関ACID極秘設定資料集
- ●特務機関ACID特別支給音源集(サントラCD)
- ●特務機関ACID特別支給音源集(ドラマCD)

【予約特典】●藤島康介氏キャラクター原画集

エビテン限定! ファミ通DXパック

●藤島康介氏ビジュアルB2タペストリー

※サイズ：横515ミリ×縦728ミリ

➡主人公の白峰アサヒ、八雲アイ、一之宮ルナのワルキューレ隊が描かれた、週刊ファミ通の表紙を飾った豪華イラストのタペストリーが完成！

⬇➡“人格分裂”が発症した八雲アイの症例を表現した、描き下ろしイラストのクッションカバーです。表と裏、どちらの表情も魅力的！

●描き下ろしクッションカバー“八雲アイの症例”(1個)

※サイズ：横300ミリ×縦300ミリ
※画像はイメージです。

●国防自衛軍 エンブレムクロス

※サイズ：横200ミリ×縦200ミリ

←国防自衛軍の部隊エンブレムをセンターに配置した、マイクロファイバー製のクロス。剣の柄の部分に描かれた、大きな“クロバラ”が鮮烈な印象を残します。

このほかにも、商品が盛りだくさん！ 詳しくはWebでご確認ください！

ご購入はPCはこちら http://ebten.jp/famitsu/ 携帯はこちら

※携帯電話からご注文の場合、【商品コード】を入力することで簡単に商品を検索することができます。

お支払い方法

1 クレジットカード(手数料なし) JCB、VISA、マスターカードなどの各種カードをご利用いただけます。

2 代金引き換え(手数料あり) 代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebten(エビテン)の利用規約をご覧ください。

©2016 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

※予約特典、先着購入特典は数量限定のため、なくなり次第終了となります。

8月4日発売予定 3DS

世界樹の迷宮Ⅴ 長き神話の果て ファミ通DXパック 3Dクリスタルセット【特典付き】

商品コード 060202 送料無料 ファミ通販売価格 12580円【税抜】(13586円【税込】)

○商品URL➡ http://ebten.jp/atlus/p/70150160303O2/

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.

※通常版 ファミ通DXパック:8780円【税抜】(9482円【税込】)の販売もあります。

遊びやすさを追求した独自のシステムと、歯応えのあるバトルなどで人気の3Dダンジョン RPG『世界樹の迷宮』シリーズの最新作が、アトラスから登場。エビテンで、美しい3Dクリスタルとオリジナルグッズが付いた、お得なセットをご予約ください。先着購入特典もお見逃しなく!

3Dクリスタル フェンサー

※サイズ:横約50ミリ×縦約80ミリ×幅約50ミリ

【先着購入特典】

●サウンドトラック ラフスケッチVer.

●日向悠二氏描き下ろし ミニプレート2枚セット

※サイズ:直径130ミリ

お得なセットをいますぐ予約して 先着購入特典もゲット!

エビテン限定! ファミ通DXパック

●日向悠二氏ビジュアル B2タペストリー

※サイズ:横728ミリ×縦515ミリ

6月29日発売予定

グランキングダム オリジナル・サウンドトラック【エビテン専売】

商品コード 060203 ファミ通販売価格 3100円【税抜】(3348円【税込】)

○商品URL➡ http://ebten.jp/p/4582317080259/

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

スパイク・チュンソフトのタクティカルRPG『グランキングダム』の楽曲を集めた、サウンドトラックが発売決定です。ゲーム中で使用された曲はもちろん、コロナ・オルデイン役の松井恵理子さんが歌うメインテーマ"戦火の祈り"や、本編オープニング用に制作された楽曲"覚悟はいいかお前達"など、66曲がCD3枚に収録されています。

ドラマティックなサウンドが満載 ブックレットには楽曲の制作秘話も

6月29日発売予定

GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-(ギルティギア イグザード レベレーター) ORIGINAL SOUND TRACK【エビテン専売】

商品コード 060204 ファミ通販売価格 3200円【税抜】(3456円【税込】)

○商品URL➡ http://ebten.jp/arc/4510772160070/

© ARC SYSTEM WORKS

アークシステムワークスからリリースされた対戦格闘『GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-(ギルティギア イグザード レベレーター)』の楽曲を収めた、CD3枚組のオリジナルサウンドトラックのリリースが決定。石渡太輔氏が手掛けた珠玉のサウンドに加え、Naoki Hashimoto氏が歌うOPテーマ"Safe Intoxication"など、45曲を収録!

熱いバトルを盛り上げる45曲を収録 豪華3枚組のサントラ登場!

ファミ通販 オススメのアイテムをチェック!!

6月8日発売予定

ポポロクロイス牧場物語 オリジナルサウンドトラック【エビテン専売】

商品コード 060205 ファミ通販売価格 3200円【税抜】(3456円【税込】)

○商品URL➡ http://ebten.jp/p/4541993026739/

©Yohsuke Tamori ©Yoshifumi Hashimoto(Marvelous Inc.) ©2015 Marvelous Inc.
『ポポロクロイス』は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。
℗ 2015 Marvelous Inc.

マーベラスの『ポポロクロイス牧場物語』の楽曲をすべて網羅した、2枚組のサウンドトラックが登場。CDには編曲の魔術師石川鉄男氏と、ギタリスト佐橋佳幸氏のコラボ曲も収録しています!

おもな収録曲

- ●メインテーマ
- ●ポポロクロイス地方
- ●ポポロクロイス城
- ●ピエトロの牧場
- ●戦いのテーマⅠ~Ⅳ
- ●強大な敵Ⅰ~Ⅱ
- ●最後の戦い
- ●新たなる旅立ち

"優待割引"をご利用ください!

優待割引対象商品を購入カートに入れ、画面の入力欄に優待割引番号を入れてください。期間中ならなんと200円の割引に! ぜひご利用ください!!

《ご注意》

優待割引はおひとり様1回限り有効です。

優待割引対象商品には 優待 のマークが付いています。

※優待割引のご利用にあたっては、会員登録が必要になります。

※優待割引対象商品を複数購入する場合は、総計200円の割引となります。

今週の優待割引番号 414528

ご利用は2016年6月9日10時まで!

祝 ファミマガ創刊の翌週、またなんか出たぞ? という初対面から30年。ファミマガの分も末永くがんばってください!

プラチナゲームズ ゲームデザイナー 神谷英樹

※送料は全国一律380円【税込】です。ただし、1回のご注文が5000円【税込】以上の場合は、送料は無料となります。

Enjoy! 3DS+Wii U LIFE!!

Vol. 231

ニンテンドー3DSとWii Uがもっと楽しくなる活用法やソフトを紹介!

エンジョイ! 3DS+Wii Uライフ!!

自分が子どものころからあったファミ通がもう30周年! ファミ通という歴史が詰まった雑誌名で、さらに50年、100年と続けてください!

フラチナゲームズ ゲームデザイナー 齋藤健治

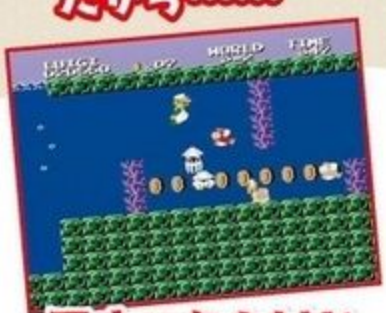
ファミ通30周年だから……

オリジナルが1986年発売のバーチャルコンソールで遊ぼう!

ファミ通の30周年に合わせて、今回は、30年前に発売されたゲームに注目。ニンテンドー3DSとWii Uで配信されているバーチャルコンソールから、1986年発売のタイトルをピックアップしてみました。この中から、ライフ班のメンバーが、それぞれ思い出に残っているタイトルを紹介します。気になった人は、ぜひプレイしてみてね!

●3DSまたはWii Uで遊べるタイトル
悪魔城ドラキュラ
アトランチスの謎
影の伝説
かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次
がんばれゴエモン! からくり道中
グラディウス(ファミコン版)
スーパーマリオブラザーズ2
スカイキッド
ゼルダの伝説
ソロモンの鍵
マイティボンジャック
魔界村(ファミコン版)
謎の村雨城
メトロイド
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

●Wii Uで遊べるタイトル
悪魔城ドラキュラ(MSX版)
スーパーチャイニーズ
セクロス
高橋名人の冒険島
ツインビー(MSX版、ファミコン版)
バベルの塔
バレーボール
光神話 パルテナの鏡
魔城伝説
マッピーランド
メトロクロス
夢大陸アドベンチャー
●3DSで遊べるタイトル
キングスナイト
スターソルジャー
マドゥーラの翼
迷宮組曲 ミロンの大冒険



歴史に名を刻む

名作たちを体験しよう

『がんばれゴエモン! からくり道中』は生まれて初めて遊んだアクションゲーム!

3DS Wii U KONAMI/各514円[税込]

リアル幼児園児だったころのオラが親戚のお兄ちゃんから譲り受けた作品。主人公のゴエモンを操作し、ステージに隠された"通行手形"を探すというのが大まかな流れなんだけど、まぁ、幼稚園児には難しいよねっていう(笑)。でも、敵を倒しながら津々浦々を旅するという冒険譚は、当時のオラを夢中にさせたなぁ。

←宝箱や垣根を飛び越えて、アイテムや隠し通路をひたすら見つけていた当時のオラ。ちなみに、小判が投げられる白いゴエモンが強いんだワン!

「ゴヨウダ! ゴヨウダ!」というお役人の声が印象深いんだナ♪

『バレーボール』にハマリすぎて左手親指の腹の皮がカチカチになりました!

Wii U 任天堂/514円[税込]

学生時代にいちばんやり込んだタイトルがこれ。バックアタックやフェイントなどで、斜め方向に入力することが多いんですよ。僕は、+ボタンを左下方向に入力するときは、左手親指の第一関節あたりで押していたから、「バレーボール」後は手が痛くなっていました。……そんなプレイを何年も続けた結果、立派なタコが完成。いまでもここだけ皮が固いです(笑)。

当時は最低1日1回URSチームと戦っていました

←コンピューター最強のURSチームとの戦いが白熱。ひとりプレイでも飽きがこない強さで、奇跡的なバランス!

©Konami Digital Entertainment ©1986 Nintendo

NEWS ニンテンドー3DS版『ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ』追加コンテンツ情報

ニンテンドー3DSで好評発売中の「ゼルダ無双 ハイラルオールスターズ」は、追加コンテンツが配信中です。無料でゲットできるキャラクター"メドリ"は、ハープを奏でたり空を飛んで敵を攻撃する新アクションが楽しめます。また、新マップやコスチュームなどがセットになった有料の"裏"風のタクトパックを合わせて入手すれば、メドリの強力な武器も手に入りますよ。

新キャラクター：メドリ
価格：無料

追加コンテンツ："裏"風のタクトパック
価格：370円[税抜](400円[税込])

『ゼルダの伝説』はノーヒントだけど達成感はバツグン！

ハトヤ 伊藤

3DS Wii U 任天堂／各514円[税込]

ハイラル地方の秘密を解きながら、ガノンの居城へと迫っていく冒険は、本当にワクワクした記憶があります。訪れるダンジョンの奥で待ち構えているボスたちは、どれも弱点を攻撃しないと倒せないんですよね。それを探りながら戦うのですが、これが楽しかったなあ。ほぼノーヒントですからね。だから、自分で解法を探し当てたときの感動はいまでも忘れられません。

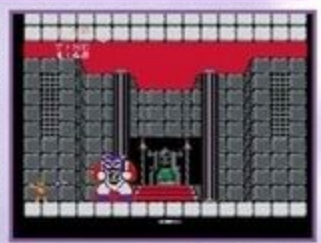
これぞRPG！先駆者となれる感動にシビれました

➡スイッチとなっている岩や、偽物の行き止まりなど、RPGで当たり前の"お約束"は「ゼルダ」で学びました。

『魔界村』の赤いアイツに何度も鎧を脱がされまくった！

3DS Wii U カプコン／各514円[税込]

「魔界村」と言ったらレッドアリーマー。いまでこそ"死にゲー"なるジャンルが確立していますが、「魔界村」は、その元祖ともいうべき高難度作品であり、その一翼を担う存在こそが、レッドアリーマー。30年経っても色あせぬ、きゃつの恐ろしさ。現代を生きるゲームファン諸氏に味わっていただきたいものじゃよ。



藤川Q

➡座っているのが憎たらしい！ 腕を振りながらダッシュしてきたときに討つべし。そういやあ、スピンオフで主役になって、驚いたっけ。

レッドアリーマーって知ってるかい？

『メトロイド』で遊んだら片岡君の家に入り浸りまくりだった！

3DS Wii U 任天堂／各514円[税込]

『メトロイド』は幼心に怖い印象があったんですよね。と言っても、僕はプレイしていないんですけど！『メトロイド』の発売当時、僕は友人の片岡君の家にみんなで集まり、友だちと「あっち行くんじゃない？」なんて言いながら、一週間近く入り浸ってクリアーしたのでした。その後、ひとりで遊んでも怖かったなあ。

➡↑敵も怖かったけど、表情の見えないサムスも怖かった。でも、何より怖かったのは、有機物で構成されるステージとアイテムの台座の島人。

世界三大三代川

アイスビームが好きでした！ジャンプをミスって落ちまくったけど(笑)

『スーパーマリオブラザーズ2』プレイ中はテレビにツッコミしまくりで親に怒られた！

川島 KG

3DS Wii U 任天堂／各514円[税込]

前作とはひと味違う、難度高めの冒険が楽しめた本作。遊んだ当時は小学生で、「なんでココで毒キノコが出てくるんだよ！」、「クッパがハンマー投げすぎだろ！」、「つぎのキノコはまだかよ！ ファイアマリオになれる気がしねぇ！」などと、テレビに向かって叫びながら遊びました。「うるさい！ ひとりで何を騒いでるの！」と親に怒られたのもいい思い出です。

このころからマリオよりルイージ派だった自分！何度もミスしたけどね!!

➡マリオよりもルイージのほうが高く跳べるけど、ちょっと滑りやすい。そのために足場から何度落ちたことか。

©1986 Nintendo © CAPCOM CO., LTD. 1986, 2013 ALL RIGHTS RESERVED. ©1986 Nintendo
©Nintendo ©コーエーテクモゲームス All rights reserved. Licensed by Nintendo

とっておき

The title of this week

←シェルターで生き延びられるよう、60秒で必要なアイテムを集めまくろう！

←水と食料は必須だが、サバイバル生活では、殺虫剤や武器も大いに役立つ。

↑救援が訪れるまで、数少ない物資で生き残れるかが勝負。自分だけでなく、家族も救わなくては！

準備時間はたったの60秒！ 核シェルターでのサバイバルゲーム

核爆弾からの生存をテーマにした、一風変わったサバイバルゲームを紹介。父親のテッドが、核爆弾から逃れ、家族とともに生き延びることが本作の目的だ。ゲームは自宅からスタートし、サバイバルに必要なアイテムを核シェルターに放り込む。問題はその時間で、核爆弾が落ちるまで、たったの60秒しかないのだ！ アイテムの配置はランダムで変わるため、プレイごとに焦りまくるのがとても楽しい。家族もアイテム扱いなので、うっかり娘を保護し忘れた、なんてことのないように。

爆弾が落ちた後のシェルターフェイズでは、アドベンチャーゲームのように進めていく。自宅で集めた食料や水を、家族とどのように分配するか、シェルターへの来訪者とどう向き合うか、突然変異した害虫が襲ってきた場合は……など、さまざまなイベントが発生。この苦境を耐え、救援が来るまで生き延びるのだ！

扱っているテーマこそ重いが、アメコミのようなコミカルな絵柄なため、悲壮感はほぼない。一風変わったサバイバルゲームを探している人は、ぜひこの不思議なゲームに挑戦してほしい。

海外産ゲームながら、標準で日本語に対応。文章がちょっと怪しかったり、改行がヘンだったりするけれど、そこはインディーゲームならではのご愛敬。遊ぶには支障のないレベルなので、英語が苦手な人も安心。

遊ぶぶんには問題ない！

←↓メニューはもちろん、画面切り換え時のヒント画面も日本語化されている。妙に味がある、個性的なイラストにも注目だ。

プラチナゲームズ ゲームデザイナー
橋本祐介

GAME DATA
60 Seconds! メーカー名 Robot Gentleman
配信日 配信中 価格 980円【税込】 ジャンル アドベンチャー CERO —
備考 —

インディー

Vol.080

古今東西のインディーゲームをバリバリ紹介していくコーナー。準備時間が60秒しかない、大慌てゲームを紹介!

●今週のタイトル

60 Seconds!

Text. 喫茶板東
（フリーライター）

自宅フェイズでアイテム収集!

まず、核爆弾が落ちるまでの60秒以内に、できるだけ多くのアイテムを集める。このフェイズは3Dで描かれ、父親であるテッドを操作して家中を探索し、アイテムを拾ってシェルターに投げ込むのだ。一度に持てるアイテム数には制限があるため、シェルターの入り口と部屋の中を何度も往復しよう。爆発には巻き込まれないように!

猶予時間は60秒! まず水と食料、家族を優先的に、続いてほかのアイテムを集めよう。

アイテムごとに大きさが異なる。入手したらシェルター内に落とそう。

食料

生き延びるために必須のアイテム。食料であるスープ缶と、飲み水となるペットボトルがある。

武器・防具

外の世界を探索するときに所持していると、安全に帰還できる確率が上がる。

ゲーム

数少ない娯楽。気を紛らわせられるほか、他人との交渉にも使用する。

家族

妻と息子、娘が存在。外の世界に探索に行かせることができるが、生存中は食料を消費するのが難(?)。

シェルターフェイズで生き残れ!

爆弾落下後は、シェルター内の生活がイラストで描かれる。日記を読むことでゲームは進行し、さまざまなイベントにどう対処するかを決定することになる。所持しているアイテムは、自宅フェイズでシェルターに投げ込んだ物のみ。この物資を活用して、救援が来るまで家族全員の生存を目指せ!

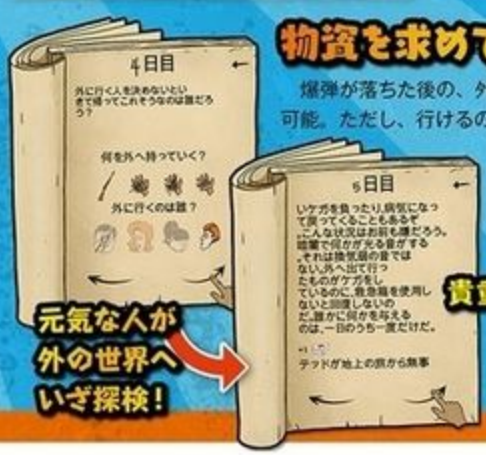
食料を分配しよう

ひとりが健康に生きるには、1日につき4分の1のスープ缶と水が必要。ただし数日ならば、飲まず食わずでも大丈夫だ。

水と食料は限られている。弱っている人に優先して与えていこう。

物資を求めて探索へ

爆弾が落ちた後の、外の世界を探索することも可能。ただし、行けるのは元気な人のみで、無事に生還できる保証もない。もし武器や防具があれば、探索に持たせることで生存率が上がる。



貴重な物資をゲット!

探索から無事に生還できた場合、運がよければ食料や薬などを持って帰ってくる。

物資が足りなくなると、家族がつぎつぎと減り、悲惨な状況に……。

一部のイベントでは、進行するために特定のアイテムが必要になる場合もある。

さまざまなイベントが発生!

シェルターの扉をノックされたり、換気口が詰まって息苦しくなったりと、トラブルに遭遇することもある。どのような結果となるかは時の運かもしれない。家族の未来を考え、慎重に判断しよう。

自宅フェイズとシェルターフェイズを連続で遊べるのがフルモード。それぞれのフェイズだけを遊べるほか、難易度も変更可能だ。

まずは、いちばん左のチュートリアルモードで遊ぼう。

山中雅貴
プラチナゲームズ ゲームデザイナー

新 30年のあいだにユーザーから作り手になりましたが、ずっと変わらず拝読しております。これからも末永くゲームの魅力と情報を発信し続けてください!

©2014-2016 Robot Gentleman.

フロンティア通信 出張版

“攻撃力の上昇”や“元気のみなもと効果の常時発動”など、魅力たっぷりの“狩人応援コース”が大好評発売中。遷悠種の素材やHC素材集めの効率も格段にアップ!

Vita / Wii U / PS3 / XB360 / PC

カプコン　正式サービス中

価格 30日間1400円(税込)(※)

ジャンル アクション　CERO 15歳以上対象

オンライン専用　プロデューサー名下輝樹

※Wii U版、PS3版、PS Vita版、PC版は60日間、Xbox 360版は30日間。それぞれパッケージ版付属の利用クーポン引換券での無料プレイが可能。

※PC版の推奨環境 ■OS:Windows Vista、7、8 ■CPU:Intel Core 2 Duoシリーズ以上 ■メモリー:1GB以上 ■グラフィックカード:NVIDIA GeForce 8600シリーズ以上 ■ハードディスク空き容量:20GB以上 ■OSはすべて日本語版のみの対応となります。各OSの詳細な動作環境につきましては、PC版公式ビギナーサイト(http://cog.mhf-g.jp/)でご確認ください。

※ハードディスク空き容量:Wii U版、PS3版は4.0GB以上、PS Vita版(メモリーカード)は8.0GB以上、Xbox 360版は7.0GB以上、Xbox 360版「MHF-G」ダウンロード版は9.6GB以上

“剣斧技【斬将】”でほかのハンターに差をつけろ!

スラッシュアックスFの操作に慣れてきて、そろそろ秘伝防具の作成を目指そうというハンターのために、“斬将”シリーズの生産・強化に必要な素材を集めるコツを伝授していく。各色の秘伝防具の特徴も解説するので、プレイスタイルにあったものを選ぼう。

CHECK “剣斧技【斬将】”の効果をおさらい

“剣斧技【斬将】”は、振り回し時のスタミナ消費半減やスラッシュゲージ回復、特定の行動成功時に攻撃力上昇など、武器の性能を最大限まで引き出す効果が付与されている。スラッシュアックスFをメインで使っていくハンターは、生産して損のない逸品だ。

■剣斧技【斬将】の効果

スキル名	効果
剣斧技【斬将】	スラッシュアックスFの攻撃力がさらに上がり、攻撃がはじかれなくなる。また、超高級耳栓の効果が発動する。また、振り回し時のスタミナ消費量が半減し、斧モードでの攻撃をヒットさせることで、スラッシュゲージが回復するようになり、ゲージの消費量が減少する。合わせて、地ノ型の場合は変形攻撃、天ノ型の場合は剣モードの攻撃、嵐ノ型の場合はガード、以上それぞれが成功すると、一定時間攻撃力が上昇する。

斬将GXシリーズ&斬将珠GXの性能一覧

白虎・斬将GXシリーズ&斬将珠GX・白虎

防具には“スタミナ”や“回避性能”といった、機動力を強化するスキルポイントが付与されている。秘伝防具のまま使う場合は、天ノ型で運用するのがオススメ。精錬すると“溜め短縮”が残る。

防具	白虎・斬将GXシリーズ	スキルポイント	剣斧技+6、溜め短縮+5、属性攻撃+5、スタミナ+5、回避性能+6
		発動スキル(5部位装備時)	剣斧技【斬将】、集中+2、属性攻撃強化、絶倫、回避性能+2
装飾品	斬将珠GX・白虎	スキルポイント	剣斧技+6、溜め短縮+2
		発動スキル(5つ装着時)	剣斧技【斬将】、集中+1

玄武・斬将GXシリーズ&斬将珠GX・玄武

“剣術”や“斬れ味”、“耐状態異常”といった、積極的に攻めていくスタイルに最適なスキルポイントが付与されているため、どの型でも運用しやすい。装飾品にすると“剣術”が付与されるぞ。

防具	玄武・斬将GXシリーズ	スキルポイント	剣斧技+6、溜め短縮+5、剣術+5、斬れ味+6、耐状態異常+5
		発動スキル(5部位装備時)	剣斧技【斬将】、集中+2、剣術+2、業物+2、状態異常無効
装飾品	斬将珠GX・玄武	スキルポイント	剣斧技+6、剣術+2
		発動スキル(5つ装着時)	剣斧技【斬将】、剣術+1

朱雀・斬将GXシリーズ&斬将珠GX・朱雀

防具の状態では“根性”のスキルポイントがあるため、やや使いづらい。しかし、精錬すれば、会心率を高められる“見切り”が残るので、“剛撃”や“真打”などのスキルと組み合わせやすくなる。

防具	朱雀・斬将GXシリーズ	スキルポイント	剣斧技+6、溜め短縮+5、達人+5、根性+5、回避性能+6
		発動スキル(5部位装備時)	剣斧技【斬将】、集中+2、見切り+3、ド根性、回避性能+2
装飾品	斬将珠GX・朱雀	スキルポイント	剣斧技+6、達人+2
		発動スキル(5つ装着時)	剣斧技【斬将】、見切り+1

青龍・斬将GXシリーズ&斬将珠GX・青龍

青龍・斬将GXシリーズは“特殊攻撃”や“食事”のスキルポイントが魅力。“変撃”や“劇物の心得”などの、状態異常に特化したスキルと相性がいいと言える。また、精錬すると“回避性能”が残る。

防具	青龍・斬将GXシリーズ	スキルポイント	剣斧技+6、溜め短縮+5、特殊攻撃+5、食事+6、回避性能+6
		発動スキル(5部位装備時)	剣斧技【斬将】、集中+2、状態異常攻撃強化、早食い、回避性能+2
装飾品	斬将珠GX・青龍	スキルポイント	剣斧技+6、回避性能+2
		発動スキル(5つ装着時)	剣斧技【斬将】、回避性能+1

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

※画面写真は一部PC版のものが含まれています。※コントローラの操作の説明は携帯機タイプをもとにしています。

※記事中の略称:HR……ハンターランク、HRP……ハンターランクポイント、GR……ジーランク、GRP……ジーランクポイント

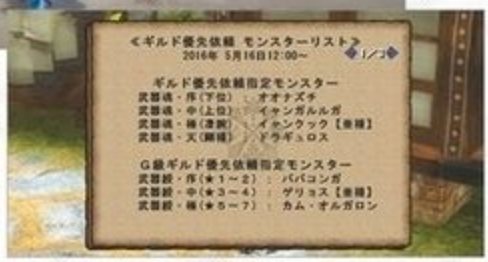
秘伝防具の生産・強化素材を集めるコツを伝授

ここでは武器魂や武器綬、武器勲といった、秘伝防具の素材を集めるためのコツを3つ伝授する。これらの方法を実践すれば、通常よりも短い時間で秘伝防具の強化が可能だ。なお、これは斬将シリーズ以外の秘伝防具にも活用できるので、これから秘伝防具を作るというハンターは必見だ！

コツ❶ ギルド優先依頼の対象モンスターを狩ろう

ギルド優先依頼の対象モンスター(HCモード限定)を討伐すると、武器魂もしくは武器綬が3枚もらえる。通常のクエストを周回するよりも効率よく素材を集められるぞ。また、決戦場や潮島、塔(頂上部)など、エリア数が少ないフィールドはモンスターとすぐに出会えるので、狩猟時間の短縮が狙える。

ギルド優先依頼は毎日更新されるぞ！



⬆そのランク帯の対象モンスターが出現するなら、どのクエストでもオーケーだ。

➡対象モンスターは武具工房の近くにある掲示板からいつでも確認できる。

◎周回に最適なクエスト一覧

モンスター名	クエスト名	素材名	フィールド
キリン	専心珠Gと幻獣【下位】	武器魂・序	決戦場
イャンガルルガ	ブーギーと僕・紫の項	武器魂・中	大闘技場
エスピナス亜種	古塔の棘茶竜	武器魂・極	塔(頂上部)
ゴゴモア	剛糸！跳繰獣	武器魂・天	潮島
ダイミョウザザミ	岩窟に潜む盾蟹	武器綬・序	潮島
ショウグンギザミ	深淵に蠢く巨躯	武器綬・中	潮島
カム・オルガロン	沼地を翔ける牙	武器綬・極	沼地
ドスランポス	青き集団を束ねし鳥竜	武器勲・序	密林
ガノトトス亜種	翠水竜の夜釣り	武器勲・中	密林
ゼルレウス	天空の閃槍者	武器勲・極	塔(頂上部)

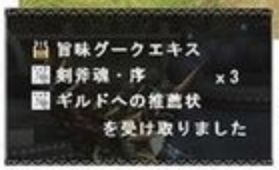
※武器勲の序・中・極はギルド優先依頼の対象ではありません

CHECK キケン大好きor秘境大好きが便利！

ホルクの学びの書、キケン大好き(クエスト開始時にモンスターのいるエリアからスタートすることがある)や、秘境大好き(クエスト開始時に秘境からスタートする)があると、一部のクエストでエリア移動の大幅な時間短縮が狙えるぞ。

コツ❷ グーク鍋でHC素材を煮込む！

グーク鍋でHC素材を煮込み、成功するとそのときに装備している武器の武器魂や武器綬を入手できる。剣斧魂や剣斧綬が欲しい場合は、スラッシュアックスFを装備して煮込もう。また、グーク鍋はグークを1匹以上飼育していないとできない。いない場合はグークをゲットしよう。



成功すれば素材をゲット！

⬅秘伝防具の素材以外に、ギルドへの推薦状などのアイテムもゲットできる。成功させるコツは、鍋の蓋が大きく飛び上がった後に煮込むのをやめることだ。

コツ❸ 同行NPCで募集時間短縮

モンスターやクエストによってはメンバーがなかなか集まらないときがある。そんなときは、パートナーやラスタといった同行NPCをパーティーに入れて募集にかける時間を減らそう。強力な同行NPCがいる場合は、ラスタ、一時契約ラスタ、パートナーというパーティーを構成するのもひとつの手だ。

同行NPCのオススメスキル

- 女神の抱擁
- 激励+2
- 赤魂
- 青魂
- 状態異常無効【多種】
- 劇物取扱皆伝
- 支援
- 豪放+3
- 状態異常攻撃強化

まずはパートナーを優先的に強化しよう！

⬅パートナーはギルド貢献ポイントでさまざまなスキルを習得できる。

➡積極的にモンスターを攻撃してくれるので、簡単に討伐できるぞ！

はみだし『MHF-G』 グーク鍋ではまとめて素材を煮込むことができるので、大量のHC素材を煮込んで一気に武器魂や武器綬に変換することもできる。

ファミ通クラン総本部 NO.37

こちらは、『ドラゴンズドグマ オンライン』(以下、『DDON』)の情報ページ"ファミ通クラン総本部"です。気持ちがハンターからファイターに移り気味です。ジョブを変えてプレイすると新鮮!

DRAGON'S DOGMA ONLINE
ドラゴンズドグマ オンライン

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ※本記事のデータは5月20日時点のものです。

DRAGONS DOGMA ONLINE

新要素"覚者の自室"の詳細が判明!

パートナーポーンとのんびりスローライフ

6月30日実施のシーズン2.0で追加される、"覚者の自室"のシステムや各部屋の役割が判明! 便利機能が多くて引き籠っちゃう!?

DDONでの憩いのひととき!? 覚者の自室

覚者の自室とは、宿屋の2階に設けられた、プレイヤーの専用個室。好みの家具が設置でき、お気に入りのポーンとのささやかな交流が楽しめる。"格納チェスト"にはアイテムをたっぷり収納できるぞ。

お気に入りのメインポーンとともに日々の戦いの疲れを癒そう!

覚者の自室　解放～入居までの流れ

GUIDE

❶ 覚者の自室を解放する

白竜神殿の宿屋に、新NPCの"ジュリア"が登場するので、彼女からパーソナルクエスト"パートナーポーンとの暮らし"を受注しよう。これですぐに覚者の自室が解放されるのだ。

覚者様、おかえりなさい!

←覚者の自室は宿屋の2階にあり、解放後は自由に出入りできる。リム転移で直接自室へ移動することも可能だ。

❷ いっしょに生活するポーンを選ぶ

自室では、ともに生活を送る"パートナーポーン"を設定できる。対象はメインポーンのうちのひとりのみ。お気に入りのメインポーンをパートナーに選び、楽しい共同生活を始めよう。

自室でいっしょの時間を満喫!

←リムストーンでパートナーを設定。パートナーであってもこれまでと同様にパーティーに参加させられる。

PC　PS3　PS4

GAME DATA　ドラゴンズドグマ オンライン　メーカー名 カプコン
配信日 2015年8月31日配信(※)　価格 基本プレイ無料(アイテム課金制)　ジャンル アクション　CERO 15歳以上対象
備考 ※『シーズン2 リミテッドエディション』は6月30日発売予定、各7800円[税抜](各8424円[税込])
オンライン専用　ディレクター:木下研人、プロデューサー:松川美苗、エグゼクティブプロデューサー:小林裕幸

ファミ通30周年おめでとうございます! ファミ通大好き! いちゲーマーとして、本当に毎号楽しみにしております。
カプコン プロデューサー 松川美苗

覚者の自室を間取りでイメージ!

間取りはこんな感じ! さまざまな設備で構成されていて、いずれも異なる役割を持っている。

そこはあなただけの自由な空間!

自室の入り口

鍛錬の小部屋

スキルをぶっ放して
ストレス解消!?

倉庫スペース

さまざまなアイテムを
スッキリ収納!

書斎スペース

落ち着いた雰囲気のなかで
まったりくつろごう!

お風呂スペース

一日の疲れをお風呂で
洗い流そう!

間取り図はイメージです

ベッドルーム

フカフカベッドで旅行気分!

中庭

かわいらしい動物を
ゆっくり鑑賞!

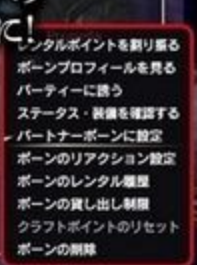
設備の使いかたや詳細は次ページで紹介!

勝手に妄想!❶ シーズン2.0のレベルキャップは65レベル?

各画像に映る覚者とボーンのレベルが65になっているのにお気付きだろうか。シーズン2.0のレベルキャップは65なのではないか!?

クラフトポイントのリセットが可能に!

多くの覚者が待ち望んでいたクラフトポイントのリセットがついに実装される! オプションサービスとしてリセットができるようになるようだ。



30周年おめでとうございます! 学生時代は大物狙ってガバス溜めてました! これからも応援しています!!

カプコン ディレクター 木下研人

さまざまなライフスタイル！ 各部屋の

ことわざに曰く、30代は強く伸びるとき、40代は富貴になるという。これからも尻を叩かれる覚悟のほど。

一般社団法人 日本占術協会 会長 福田有宵

お風呂

冒険に出る前にひとっ風呂浴びよう！

お風呂に入浴すると、体力アップやスタミナアップといった効果が発動する。それぞれの効果の上昇値は、キノザ鉱泉にある温泉と同じだ。自室で何回でも無料で効果を堪能できるぞ。なお、バートナーボーンがバスタオルに身を包み、覚者といっしょに、といったこともあるようだ！

“極上の湯”も要チェック！

極上の湯は『リミテッドエディション』の特典で手に入る。入浴すると、一定時間体力とスタミナ両方の上限がアップする。豊穣と活力を併せ持った特別なお風呂だ。

お風呂～豊穣～

効果　一定時間体力の上限が上昇する

←“豊穣”は柔らかな新緑をイメージした緑色の湯が張られている。体力を高めたいときに便利。

お風呂～活力～

効果　一定時間スタミナの上限が上昇する

←活力は元気が溢れるラベンダー色の湯が張られている。スタミナを高められるぞ。

ベッド

覚者の自室に設置されているベッドは、最初はシングルサイズだが、クラフトすることで高級感溢れるキングサイズのものを設置できる。体力などの回復効果はないので、回復は宿屋を使おう。

**ひとりじゃ眠れない！
そんなわがまま覚者に最適！
ボーンといっしょに朝までグッスリ！**

➡キングサイズのベッドを設置すると、バートナーボーンがときどきベッドに入ることがあり、いっしょに寝ることができるのだ！

シーズン2の疑問を解決！

覚者の自室は始めたばかりの覚者でも解放できるの？

パーソナルクエスト“クラフトで伝える心”をクリアーすると、宿屋に登場するNPC“ジュリア”から、自室解放用のパーソナルクエストが受けられるようになる。ゲームを始めたばかりでも簡単にクリアー可能だ。

新人覚者でもすぐに解放可能！

←クエスト“クラフトで伝える心”は“そよかぜのリング”を作り、NPCに届けるという内容だ。

覚者の自室への移動方法は宿屋からのみ？

宿屋の2階から入室する以外に、リム転移や竜の礎からワープもできる。お風呂の効果が切れたら自室へリム転移し、すぐにもとのフィールドへ戻るといった使いかたなら、絶えずお風呂の恩恵を受けられる。

リム転移を使えばすぐに移動できる！

←バートナー以外のボーンは、覚者の自室では表示されない。自室から出ると再び表示される。

『DDON』はみ出し追加情報
バートナーボーンの行動

バートナーボーンの入浴・就寝は、ボーンが自由に判断して行う。“ボーンと入浴する”や“ボーンと寝る”などの命令はない。だからこそ、ともに生活している雰囲気をより楽しめるのだ！

役割を紹介!

ここではお風呂やベッド、鍛錬の小部屋、格納チェストといった、覚者の自室の中でも重要な役割を持つ設備の詳細を解説していこう。気になる解放条件や自室への移動方法など、自室に関して現時点で判明していることをすべて公開するぞ。

格納チェスト

自室内には青い大きな箱、"格納チェスト"がある。これは覚者の自室にのみ設置されているもので、保管ボックスと同じようにアイテムを収納できる。ただし、格納チェストは独立しているため、利用は自室でしか行えず、クラフト時などのアイテム所持数にはカウントされない。

保管ボックスと併用すれば収納上限の心配はない!

格納チェストの有効的な使いかた

CHECK!

保管ボックスと違って独立しているため、収納するアイテムは「使わないけど……でも捨てられない!」というものがオススメ。大量に余っているクレストや低レベル帯の装備などをしまっておこう。

素材集めがより効率的に!

⬆保管ボックスがパンパンで、ジョブチェンジやクエスト報酬の受け取りに難儀したプレイヤーも多かったはず。シーズン2ではそういった悩みとは無縁に!

鍛錬の小部屋

習得したカスタムスキルを自由に試し打ちできる部屋。テル村の近くにいるサイクロプスで試すプレイヤーが多かったが、これからは鍛錬の小部屋で、すぐにスキルをチェックできるぞ。

⬆サイクロプスが相手だと思うようにスキルを発動できなかった。鍛錬の小部屋ならそんな心配は無用だ。

習得したカスタムスキルを……

いつでも試し打ちできる!

パートナーポーンはどんなことをしてくれるの?

のんびりと生活をしているだけなので、パートナーポーン自身から覚者に行動を起こすことはない。ただし、絆を深めることで、特殊なアビリティや、専用のエモートを習得するのだ。詳細は244ページで確認してほしい。

頼もしい相棒としてあなたをサポート!

⬅パートナーポーンとの絆が深まれば、冒険をさらに楽しめるはずだ。どんどん冒険に出かけて絆を深めよう!

家具を置くことで何か効果は発動する?

家具自身に特殊な効果は備わっておらず、あくまで鑑賞用。そのため、効果に縛られることなく、趣味にあったものや、部屋の内装に合わせたコーディネートなど、自分好みのアレンジを楽しめる。クラフト画面で好みの家具を見つけて、生産していこう。

⬅愛くるしいモゴックとオークのぬいぐるみは、『リミテッドエディション』を購入するともらえるぞ。

祝 30周年おめでとうございます! 私もデビュー25周年なので、よろしくお願いいたします!
マンガ家 和田ラヂヲ

『DDON』はみ出し追加情報
格納チェストの注意点

格納チェストに収納した装備は、ジョブチェンジ時や装備変更時に着ることができなくなるので注意しよう。また、格納チェストの容量がいっぱいになった場合は、オプションで上限を増やすことができる。

遊び込めば覚者の自室もポーンもパワーアップ！

ここでは家具のレシピの解放やパートナーポーンとの絆など、ゲームを遊び込むことで得られる特典について紹介していく。

アチーブメントで家具のレシピをゲット！

家具は、特定のアチーブメントを達成するとクラフトレシピが解放され、生産できるようになる。アチーブメントで入手できるレシピはゲーム内でいつでも確認できる。欲しい家具があったら、そのアチーブメントを積極的に達成していこう。

家具を配置して覚者の自室を華やかにコーディネートしよう！

パートナーポーンとの絆を深める

パートナーポーンといっしょに冒険や、クラフトの依頼、自室で特定のアイテムを渡すなどをすると、お互いの絆が深まっていく。仲よくなると、アビリティやエモート、新たな髪型などを入手できるのだ。

●パートナーポーンとの絆を深めると入手できるアビリティ

アビリティ名	効果
友体	PT内のポーンの最大体力が増加。LV UP毎に最大体力がより増加
友活	PT内のポーンの最大スタミナが増加。LV UP毎に最大スタミナがより増加
友攻	PT内のポーンの筋力が増加。LV UP毎に筋力がより増加
友魔	PT内のポーンの魔力が増加。LV UP毎に魔力がより増加
友防	PT内のポーンの物理防御力が増加。LV UP毎に物理防御力がより増加
友護	PT内のポーンの魔法防御力が増加。LV UP毎に魔法防御力がより増加

※上記のアビリティはすべて覚者専用

⬆リムストーンの欠片をプレゼントすると、感謝の気持ちを全力で伝えてくれる。パートナーポーンと絆が深まる瞬間だ！　なお、リムストーンは1日1回だけプレゼントできる。

冒険やクラフトで

⬅ポーンといっしょに冒険しない覚者は、アイテムや装備品のクラフトを依頼しよう。

絆を深めるべし！

➡ソロでまったりと冒険を楽しみたいときは、パートナーポーンをパーティーに入れよう。

⬆パートナーポーンとの絆を深めると、さまざまな恩恵を受けることができる。エモートやアビリティ、髪型などは、パートナーポーンとの絆を深める以外に入手手段がない貴重品だ。

私は今年31歳、ファミ通は今年30歳。一個だけ先輩なので偉そうにしてもいいですか？

マンガ家

山本さほ

『DDON』はみ出し追加情報
リムストーンの欠片

リムストーンの欠片は特定のパーソナルクエストや、各エリアの支給品で得られるアイテム。これまでは使い道があまりなく、持て余していたプレイヤーも多かったが、ついに使い道が追加されるぞ！

覚者の自室だけじゃない！ 新機能やポーンのリファイン情報を紹介！

鑑定ジュエリーやコンテンツ誘導NPC追加、ポーンの戦闘動作リファインなど、覚者の自室以外の新要素を詳しく紹介。

鑑定ジュエリー

鑑定するまで性能がわからない謎のジュエリーが追加される。これにはアビリティが付与されており、未取得のジョブのアビリティをこのジュエリーで発動させることができるのだ。

ゲットした謎のジュエリーを

グレゴリーに鑑定してもらおう！

勝手に妄想！② 闘勢のジュエリーが最強!?

画像のジュエリーは、敵にダメージを与えたときに体力が回復する"自回 LV.1"のアビリティが付与されている。もし"闘勢"や"壮腕"といった強力なアビリティも用意されていて、効果が重複するとしたら……。闘勢LV.6を5個装備すると、筋力が155上昇するという驚きの強さに！ でも、それだとさすがにバランスが崩れちゃうかな？

ジュエリーは LV.1から装備できるぞ！

←LV.1から装備できるのでレベル上げにも役立つ。シーズン2では鑑定ジュエリー集めが一大ブームになるのではないだろうか!?

ロビー100人制限の撤廃

シーズン1では、ロビーひとつにつき最大100人の人数制限があったが、シーズン2からは最大2,000人もの覚者が入場できるようになる。

多くの覚者と触れ合えるようになるぞ！

コンテンツ誘導NPC"アイザック"

エクストリームミッションを担当する新NPC"アイザック"。シーズン2から追加されるエクストリームミッションは、彼から受注することになる。

セネカと同様にエンドコンテンツを担当！

ポーンの戦闘動作を大幅に改善！

敵ダウン中のアトラクトや、命令後の行動キャンセルといった、改善の要望が多かったアクションが、シーズン2で大幅にリファインされる。

①敵ダウン中にポーンがアトラクトを行わない

⬆敵のダウン中にアトラクトを行わないように修正され、シールドセージが攻撃や支援でより活躍するになる。

②命令を出した後に素早く命令に従うようになる

⬆覚者がポーンに与えた命令とポーンの行動が違った場合、すぐに行動をキャンセルして命令に従うように！

③回復スキル所持時の思考を調整

⬆スキルの使用またはタッチ回復のどちらが適切かを判断するように変更される。状況次第で優先度が変化するぞ。

『DDON』はみ出し追加情報
新ロビーでの交流

100人までの入場制限が撤廃されることで、ロビーの満員が原因でパーティーやクランメンバーと合流できないといったことも改善される。また、さまざまな覚者たちと交流を持てるようになるはずだ。

基本無料のオンラインRPGで、無限の冒険に出かけよう!

PSO通

ファンタシースターオンライン ツウ

PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタシースターオンライン2

©SEGA

第118回

12人が団結して巨大なボスを撃退する最新レイドクエストに、アークスたちは大盛り上がり! 初夏のジメジメをバトルの熱気で吹きとばそう!

Vita PS4 iOS Android PC

セガゲームス　サービス中(プレイステーション4版は、4月20日サービス開始予定)

価格 ダウンロード無料、基本プレイ無料

ジャンル RPG　CERO 15歳以上対象

『ファンタシースターオンライン2 エピソード4 デラックスパッケージ』は4月20日発売、4990円[税抜](5389円[税込])。シリーズプロデューサー:酒井智史、シリーズディレクター:木村裕也、EPISODE 4ディレクター&PS4版ディレクター:中村圭介、EPISODE 4ディレクター:濱崎大輝

ド迫力緊急クエストで"幻創戦艦・大和"と決戦!

《解き放たれし鋼鉄の威信》調査報告書

《解き放たれし鋼鉄の威信》は、エピソード4初のレイドボス"幻創戦艦・大和"とのバトルが楽しめる最新緊急クエスト。ユニークな内容や魅力的なアイテムドロップが話題を呼び、大人気となっている。今回は、このクエストを未体験の人や、うまく戦えなかったという人向けに、クリアーまでの流れを解説しよう。

リポーター》エンファ

ファッション至上主義の熟練アークス。クラスはハンター、ファイター、サモナーがお気に入り。

―前半戦― 幻創種の猛攻を突破して幻創戦艦・大和の甲板へ進撃!

多彩な砲撃が行く手を阻む

まずは氷上を前進しながら、出現する幻創種の大群を掃討していきます。その最中も、幻創戦艦・大和はフリーズ、バーン、パニックの状態異常を付与する特殊弾で砲撃してくるので、着弾地点の表示をよく見て、範囲外に逃れましょう。小回りの利くPAやテクニックがあると戦いやすいです。

⬆道中のダッシュパネルで移動する地点では、エネミーが出現しません。砲撃回避に集中して走り抜けましょう。

⬅近づくと、レーザーでの砲撃も。赤いサイトに狙われたら、すぐ逃げましょう。

エネルギー体の着弾を食い止める

戦艦の側面まで接近すると、15式戦車と新ボスエネミーのハギト・フェムトが出現。それと同時に、上空から巨大なエネルギー体が降ってきます。このエネルギー体が地表に到達すると、全員が大ダメージを受けてしまうので、最優先で破壊するようにしましょう。

⬅エネルギー体は中心をロックできるため、狙うのは楽ですが、耐久力が高いので、複数人で対処するのがオススメ。

甲板では砲塔へ攻撃を集中

側面のエネミーを一掃すると、カタパルトが出現して甲板に上がれます。ここで再び登場するハギト・フェムトは倒せないので、攻撃を回避しながら、甲板にある13個の砲台を破壊していきましょう。破壊対象となる砲台は、周囲が緑色に光っているのが目印となります。ロックが可能かどうかでも判断できますよ。

遠距離攻撃や追尾系PAで高所へ対処!

⬅甲板中央の砲台は高所にしかロックがかかりません。高所を攻撃しづらいクラスの場合は、ロックを外して低所を攻撃するといいですよ。

メンバー紹介

ドロシー　D-A.I.Sバルカンがかっこいい! でも機装の印のPP回復低下効果がヤバい!

エンファ　ヴィオラ★12を入手したので育成中。乱戦からボスまで活躍しそうな予感!

$べんつ$　そろそろプレイバーがレベル75に。4クラス目は何にしようかと悩み中。

—後半戦— A.I.Sによる空中戦で幻創戦艦・大和を撃破！

ハイブーストで高速移動

後半戦は人型兵器のA.I.Sで戦います。武器パレットにある武装"ハイブースト"を発動すると、約8秒間の高速移動ができ、ジャンプボタンで高度調整も行えます。これで幻創戦艦・大和に追いつきましょう。なお、発動中に回避や攻撃を行うと解除されますよ。

⬆ハイブーストは、ダメージを受けても中断します。接近時はレーザーに当たらないように、大回りで動くといいです。

レーザー照射をかいくぐって艦隊側面を攻撃

甲板部分はバリアで包まれており、ダメージが与えられません。まずは艦隊両側面にある弱点を攻撃して破壊し、バリア解除を目指しましょう。弱点部分は白い紋章が光っているので、すぐに判別できます。幻創戦艦・大和は、レーザーのなぎ払いを中心に反撃してきますが、弱点に密着して攻撃すれば安全です。隙があれば、ここでフォトンブラスターを使ってしまうのもアリですね。

オーバーブーストで回転レーザーに対処

⬅「懺悔の時間だ！」というセリフの後は、艦体底部からの横回転レーザーに注意。上昇では回避しにくいので、オーバーブーストを使いましょう。

砲台の破壊と並行して前後甲板の弱点を叩く

バリア解除後は、甲板が戦闘の舞台になります。ダメージを与えるためには、甲板前後の弱点コアを攻撃する必要がありますが、周囲の砲台からも猛攻撃がくるので、コアに接近する前に破壊しておくのがオススメ。フォトンブリザードで砲台を一定時間無力化できるので、積極的に使いましょう。

⬆砲台は主砲、副砲、対空砲の3種に分かれています。対空砲は攻撃力が低いため、後回しでオーケーですよ。

⬅無力化した砲台は凍結のエフェクトが発生します。この隙に砲台破壊か弱点攻撃を。

ミサイルを破壊して艦橋を集中攻撃

シエラが「目標に高エネルギー反応」とアナウンスすると、幻創戦艦・大和から周囲8方向へ巨大ミサイルが発射されます。一定時間の経過後、このミサイルがひとつでも残っていると、戦闘不能レベルの全体ダメージが発生するため、全員で分散して破壊しましょう。ミサイル攻撃後は大和が無力化し、艦橋に弱点が現れます。フォトンブラスターも駆使して集中攻撃すれば、撃破は目前です！

⬆巨大ミサイルは、射撃武装で攻撃しても、ほとんどダメージを与えることができません。ハイブーストを使って密着し、近接武装で攻撃して破壊するといいでしょう。

総評 コツをつかめば初心者も楽しめる！

戦況が目まぐるしく変化するクエストですが、前半戦はエネルギー体、後半戦は巨大ミサイルを迎撃できれば、かなり安全に戦えます。とくに、後半戦は戦闘不能になっても自動復帰が可能で、制限時間も長めなので、初心者でも気楽に挑戦できます。ですが、スピード攻略にはそれなりの戦略も必要で、熟練者にもやり応え十分ですよ。

アークス井戸端チャット
～A.I.S操縦のあれこれ～

エンファ
《解き放たれし鋼鉄の威信》の後半戦ではA.I.Sに搭乗しますが、操作で気をつけていることはありますか？ 定番はフォトンブラスターを忘れずに使うことですかね。

$べんつ$
120秒のリキャストを意識するのが重要ですよね。搭乗時間の短いクエストでも2回は狙えますし。

エンファ
ヘタに避けるより、フォトンセイバーの連撃で速攻撃破を狙うほうが、安全なケースもありますしね。

ドロシー
サブパレットの武装なら、エリアヒールも便利ね。味方と交互に回復すれば、ゴリ押し戦術もイケるわ。

ドロシー
あとはジャストアタックの徹底かな。とくにフォトンセイバーの3撃目は、すごい威力になるわよ！

エンファが解説 注目のドロップ
目玉は難度エクストラハードで手に入る★13武器群ですが、こちらはコレクトファイル経由でも入手できます。また、装備に攻撃力上昇系の特殊能力がつきやすいので、強化素材集めにもよさそう。

注目情報

広大な空で紡がれる主人公と蒼の少女の物語

新たにふたつのジョブをお披露目。さらに、ファミ通とコラボしたショップがゲーム内にオープン！

© Cygames, Inc.

ユーザー登録数1000万人を突破した王道スマホRPG

多数の島が浮かぶ広大な空の世界を舞台に、主人公（プレイヤー）と少女・ルリアが、多くの仲間と出会いながら旅していく本作。フルボイスで展開する物語を始め、作品全体の質の高さが注目を浴び、現在ではユーザー登録数1000万人を突破した。さまざまな年代の作品とコラボしており、『サクラ大戦』シリーズや『スレイヤーズ』、『テイルズ オブ アスタリア』などとのコラボで話題を呼ぶ。

←ブレイアブルキャラクターには、全員に個別のストーリーが用意されているのだ。

バトルはターン制で進行していく

→『グラブル』のバトルは、ターン制。こちらが攻撃を終えると、続いて敵が反撃を行う。

『グラブル』ゲーム内にファミ通&ファミ通Appと連動したポイントGショップが開設決定!!

"ポイントGショップ"は、週刊ファミ通やファミ通Appに封入されているシリアルコードを入力すると手に入るポイントを、さまざまなアイテムや装備と交換できる新コンテンツだ。なお、交換対象がどのようなものになるのかは、現時点で調整中。今後明かされる続報に期待してほしい。

詳細は後日公開！過去の週刊ファミ通で交換できたアイテムも対象になる!?

←3つあるうちのいちばん上にある項目がポイントGショップ。"メニュー"の"ショップ"から"ポイントショップ"を選べばこのページに飛べる。

織密に作り込まれた世界設定や楽曲の数々が人気のRPG『グランブルーファンタジー』（以下、『グラブル』）。今回は、ゲーム内に開設される新たなショップ、そして新ジョブ2種の情報を詳しく紹介する。

木村唯人

幼いころも大人になっても大切なことはすべてゲームが、そして、ファミ通が教えてくれました！ 30周年おめでとうございます！ サイゲームス

PC Android iOS

GAME DATA グランブルーファンタジー メーカー名 サイゲームス
配信日 2014年3月10日配信 価格 基本プレイ無料（アイテム課金制） ジャンル RPG CERO —
備考 Google Chrome版は2014年5月1日配信、iOS 6.0以降、Android 2.3以降に対応
プロデューサー：春田康一、アートディレクター：皆葉英夫、サウンドディレクター：植松伸夫

新ジョブ“スパルタ”と“ウォーロック”の正式な姿が明らかに！

過去の本誌や『グラブル』のイベントで、シルエットやラフ絵などが登場していたスパルタのほか、新たにウォーロックの完成版イラストを公開！ 習得アビリティの一部も判明したぞ。

スパルタ

習得アビリティ ファランクスⅢ

スキル“ファランクスⅡ”の強化版を習得。シンプルに考えるとダメージカット率が強化されて、70％を超える超防御力を得られそうだが、カット率強化ではなく、追加効果が付与されるのかも？

ウォーロック

習得アビリティ エーテルブラストⅢ

攻撃アビリティ“エーテルブラストⅡ”がⅢに強化！ Ⅱの時点で奥義に勝るとも劣らなかった威力が、さらにアップする。だが、ウォーロックの真骨頂は、サポートアビリティにある模様。

“EXアビリティ”と“ゼニスアビリティ”とは？

EXアビリティはジョブに関係なくセットでき、ゼニスアビリティは特定のジョブのみセット可能なアビリティ。スパルタとウォーロックが属する“クラスⅣ”は、固定されたアビリティがひとつで、残りの3つの枠に、EXアビリティとゼニスアビリティのどちらかをふたつ、どちらかをひとつという構成でセットできる。

祝 30周年おめでとうございます！ ファミ通があったからこそゲームを知って、ゲームを楽しむことができています！ これから50年、100年と続くことを心から祈っています!!!

サイゲームス

春田康一

お得なアイテムが手に入るDLCは197ページでチェック!!

The Yo-kai Times

30年の時を経て、ファミ通のマスコットキャラクター“ネッキー”が、妖怪ワールドに現れる!? 驚きのコラボ情報をお伝えします！

ファミ通30周年記念でまさかのコラボ!

妖怪ウォッチ ぷにぷに

入手方法は207ページだよ!

iOS	レベルファイブ	配信中
Android	価格：基本プレイ無料（アイテム課金制） ジャンル：パズル　CERO：— iOS 6.0以降対応（iPhone、iPod touch）、Android 4.0以降対応 企画／開発：レベルファイブ　開発／運営：NHN PlayArt	

週刊ファミ通の創刊30周年を記念して、『妖怪ウォッチ ぷにぷに』とのコラボレーションが実現。ファミ通のマスコットキャラクターとしておなじみの“ネッキー”が、なんと“Mr.ネッキー”として、新たに“妖怪ぷに”となって登場する！ 今号のDLC付録で入手することができる限定キャラクターなので、この機会をお見逃しなく！

ファミ通の30周年を記念して、妖怪ワールドに遊びにきた。ランクAのブリチー族になった☆。

オレたちのアイドル ネッキー

長年、ファミ通のマスコットとして誌面に君臨し続けてきた“ネッキー”。ファミコンの“コン”にちなんで、キツネのキャラクターとして生み出され（諸説あり）、30年の長きにわたって多くのコラボを実現してきた。このたび、ついに妖怪ワールドに現れたネッキーだが、その正体は……もしや妖怪？ って、違うか。

覇気はまだまだ1986年

↑誕生したばかりのネッキー。このころは、とても初々しい雰囲気に見えるね。

覇気をまとって毛ヅヤもよくなる2016年

←現在では、目つきも鋭くなり、ゲーム業界を見続けてきた自信が感じられる！

そして、ついに……

レディース・アンド・ジェントルメン Mr.ネッキー

30周年パワーで

『妖怪ウォッチ ぷにぷに』とは

『妖怪ウォッチ』シリーズに登場する人気妖怪たちが登場するパズルゲーム。妖怪ぷにをテンポよくタップして消していき、コンボをつなげて敵にダメージを与えるのだ。敵の弱点を狙ったり、攻撃タイミングを考慮するなど、『妖怪ウォッチ』ならではのプレイ感覚も健在！

←さくら住宅街を始めとした舞台を冒険していく。

©LEVEL-5 Inc. ©NHN PlayArt Corp. ©2016 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

Mr.ネッキー誕生秘話

今回のコラボ、じつは最初は“ネッキーニャン”という妖怪もデザインされていたとのこと。でも、“サルニャン”とうりふたつの見た目になったため、Mr.ネッキーとして登場することになったらしい。

30年前は、Hな記事目的でファミ通を買うエロ小学生でしたが、いまでは真面目なゲームをつくる大人になれました。30周年バンザイ！

レベルファイブ 取締役 企画戦略部 部長 本村 健

オレたちの“メタリックガバス”が必殺技に!

ファミ通読者にはすっかりおなじみの“メタリックガバス”が必殺技になった! Mr.ネッキーが放つメタリックガバスは、読者投稿ページなどの各種コーナーで、おたよりが採用された人などにプレゼントされるもの。このガバスは、貯めることでゲームなどと交換できるのだ。詳しくは216ページをチェック!

ガバスのしくみ

※この図はイメージです。実際のプレゼントとは異なります。

『妖怪ウォッチ ぷにぷに』にメタリックガバスの雨が降るぞ!

←大量のメタリックガバスを手の中に集め、ビーム状にして発射する“メタリックガバス砲”。ガバス長者のネッキーならではの、ゴージャスな必殺技!

メタリックガバス砲発射!!

↓ネッキーが、ぷにぷにかつ、かわいいMr.ネッキーの妖怪ぷにになった。ファミ通としては、できるだけ大きくしたい。

ボク妖怪になった(?)よ!!

ネッキーを誕生から知る、ファミ通グループ代表・浜村弘一を直撃

今回のMr.ネッキーコラボについて、ネッキーを誕生から知る、ファミ通グループの浜村弘一代表に話を聞いてみた。いちプレイヤーとしても『ぷにぷに』をかなりやり込んでいるだけあって、イラストを見るやいなや、「ははは!」と大笑い。そして、やはり古くからの戦友(?)でもあるネッキーの妖怪ぷに化には、感じるものがあったのか、続けて「いやあ、ついに妖怪になっちゃったね」と、終始、感慨深そうな様子を見せた。ぜひ氏のチームに編成された、Mr.ネッキーを見てみたいものである。

© 2016 LEVEL-5 Inc./コーエーテクモゲームス

妖怪三国志 さんごくし

ニンテンドー3DS／タイトル　妖怪三国志／メーカー名　レベルファイブ／発売日　4月2日発売／価格　4600円[税抜](4968円[税込])、(ダウンロード版は4600円[税抜](4968円[税込]))／ジャンル　シミュレーション

シブサワ・コウ氏と鯉沼久史氏が語る ～妖怪になった気持ち～

ゲームクリアー後に登場する、レベルファイブ日野晃博社長がモデルの“日ノ神”。そしてコーエーテクモゲームスのシブサワ・コウ氏(襟川陽一会長)と、鯉沼久史社長がモデルの“大魔王シブ”、“魔王コイ”。お三方から妖怪になったことについてコメントをいただいたので、前回に引き続きご紹介! 今回は、シブサワ氏と鯉沼氏のご感想をお届けします。

大魔王シブ
シブサワ・コウ氏
(襟川陽一会長)

日野社長が“日ノ神”として妖怪になっているなら、自分が出てもいいかなと思っていました。そこで鯉沼も誘い、大魔王と魔王にしようと(笑)。デザインは、まさに大魔王にふさわしいものになったと思います。私が手掛けた、弊社の歴史三部作(『三國志』、『信長の野望』、『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』)のゲームカセットが浮いているのがポイントです。技名や、そのときの掛け声などは自分と開発チームで考えました。“シブビィーム”は強力なので、プレイヤーの皆さんはあまり受けたくないとは思いますが、一度は見てくださーい。

魔王コイ
鯉沼久史氏

シブサワ・コウこと、弊社襟川会長の誘いを受け、私も魔王として登場することになりました。デザインなどは開発チームに自由に任せてみたら、まさに自分の名前でもある“鯉”をいじり倒した見た目、そして技の数々を持つ魔王になっていました(笑)。(きっと、皆からこんな感じに見られているんだな……)。文字通りの、“まな板の上のコイ”となっていますが、戦うとけっこう強いので気を抜かずに倒してください!

祝 30周年おめでとうございます。30年後のゲームはいったいどうなっているんでしょうか? 期待するばかりです。
レベルファイブ「妖怪ウォッチ」シリーズ 音楽担当 西郷憲一郎

祝 30周年おめでとうございます！ ゲーム誌で30年続ける、ギネスものじゃないですか！ なんかください！

スパイク・チュンソフト ゼネラルプロデューサー 寺澤善徳

第5回 ダンガンロンパ プロジェクト 情報局

『ダンガンロンパ』に関する最新情報をお届けする連載コーナー。今回も『絶望編』のキャラクターを掘り下げます！

ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期
【機種】PS Vita、PS4 【メーカー】スパイク・チュンソフト
【発売日】2016年発売予定 【価格】未定
【ジャンル】アドベンチャー 【CERO】審査予定

ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-
【未来編】TOKYO MX：7月11日(月)23時00分放映開始
BS11：7月11日(月)24時30分放映開始
【絶望編】TOKYO MX：7月14日(木)23時30分放映開始
BS11：7月14日(木)24時30分放映開始

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved. ©Spike Chunsoft Co., Ltd./希望ヶ峰学園第3映像部 All Rights Reserved.

『絶望編』キャラクター考察第2回 “任侠男と剣道小町”編

2回目は、超高校級の極道と剣道家の男女をピックアップ。一見縁がないように見えますが、このふたりには意外な接点があり……。以下、ネタバレ要注意！

九頭龍冬彦（くずりゅう ふゆひこ）

声：岸尾だいすけ

3万人以上の構成員を擁する、国内最大級の指定暴力団・九頭龍組・の跡取り候補。慣れ合いを嫌う一匹狼だが、仁義は重んじる。

甘いもの好きで妹思い KEYWORD 1

つねにイライラしている九頭龍のストレス発散法は、甘いものを食べること。とくに黒砂糖のかりんとうには目がなく、糖分が切れると禁断症状(?)が出てしまう。意外と言えば、九頭龍は妹思いな一面も。ワガママで誰よりもかわいい妹が、“コロシアイ”の動機になってしまう……。

かりんとうジャンキー!?

←本人は冗談のつもりかもしれないが、青ざめた顔で冷や汗をかく姿は、完全にアブない人。ダメ。ゼッタイ。

極道には眼帯がよく似合う? KEYWORD 2

モノクマが実行した、とある“クロ(犯人)”への“おしおき”に巻き込まれ、瀕死の重傷を負った九頭龍。その後、体の傷は治ったが、右目は完治しなかったようで、『2』の物語の途中から、眼帯姿になる。黒のスーツに眼帯が加わったことで、その姿はますます極道っぽく。だが、大切なクラスメイトの死を乗り越えたことで、彼は精神的にも大きく成長するのだった。

↑テレビアニメの『絶望編』は、“希望ヶ峰学園”シリーズの始まりを描く作品。『2』よりも過去のエピソードなので、『絶望編』で眼帯姿が見られる可能性は低い？

※本記事では『ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生』を『1』、『スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園』を『2』、『ダンガンロンパ3 -The End of 希望ヶ峰学園-』を『3』と表記することがあります。

「私も……仲間を斬り捨てるような真似はしたくない……」

辺古山ペコ

声：三石琴乃

大人の男性をも圧倒する剣道の達人で、寡黙な少女。ペコというかわいい名前に反して、鋭い眼光と凛々しさを持つ。

一流の剣士でも心は乙女 KEYWORD 1

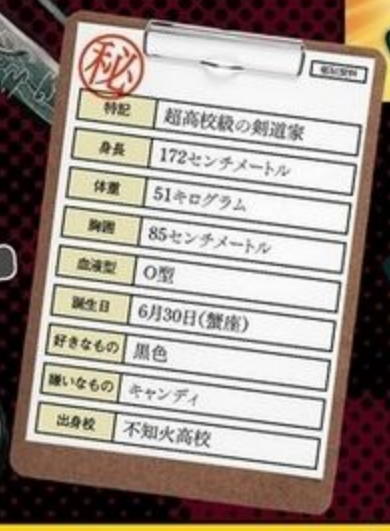
恩義ある一家のとある人物を守るために、物心ついたときから剣の道を歩き始めた辺古山。その腕前は、模造刀でココナッツを両断するほど卓越している。寡黙な性格も相まって、少女らしさとは無縁に見えるが、アクセサリーや雑貨、人形がお気に入りなど、その素顔は乙女チックだ。

もふもふ乙女の夢は叶うのか!?

←辺古山は、大の"もふもふ好き"の一面も。だが、彼女の殺気によって小動物や小鳥たちは近寄ってこないという。

正義の使者!? KEYWORD 2

仕えている主人の身代わりとなるべく、連続殺人犯であり、正義の味方(?)のシリアルキラー、"キラキラちゃん"を名乗る辺古山。古今東西のキャラクターものの仮面を使って素顔を隠すという、稀代の殺人犯になりきるために、辺古山は往年のアニメのお面を用意し、周囲の度肝を抜くが……。



ネタバレ注意!! 超高校級の極道と剣道家の関係

辺古山が密かに仕える主こそ、九頭龍である。幼くして九頭龍組の組長に拾われた辺古山は、九頭龍の影としてボディーガードに徹してきた。九頭龍はそんな辺古山に感謝しているが、彼女を危険にさらすのではなく、対等な男女として守る側に立ちたいと思っている。そうした強い想いは、九頭龍会の跡取りとしてではなく、ひとりの男としての人生を渇望する、強い意志に現れている。

←→周囲に悟られぬように、主従関係を隠してきた九頭龍と辺古山。ふたりのあいだには強い絆が存在するも……。

かけがえのないパートナー

出版業界は不況なので部数は下がっていくかもしれませんが、発行部数が1冊でもある限りは続けてくださいね！

スパイク・チュンソフト「ダンガンロンパ」シリーズ企画・シナリオ 小高和剛

『3』の先行上映イベント開催決定！

■日時：7月3日(日)17時40分開場、18時00分開演(予定) ■会場：TOHOシネマズ六本木ヒルズ ■出演者：緒方恵美、中原麻衣、岸誠二、小高和剛 ※出演者は予告なく変更になる場合があります ■チケット：全席指定2800円[税込] ■イベント概要：先行上映、トークショー
詳しくは公式サイト(http://www.nbcuni.co.jp/anime/danganronpa3/)をチェック！

『ファイナルファンタジーXIV』(以下、『FF XIV』)の舞台、エオルゼアでの冒険や日常を、ファミ通の倶楽部部員がお伝えします。

エオルゼア倶楽部
Eorzea Club

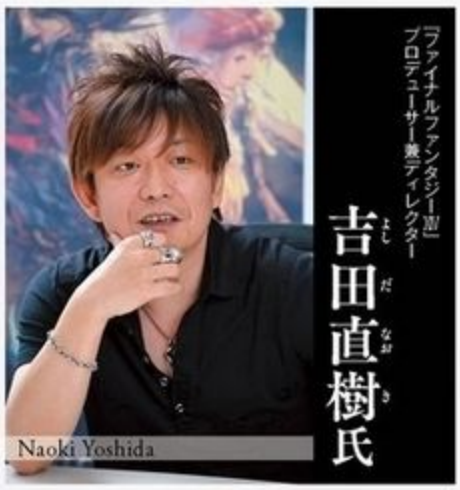
"パッチ3.3 最期の咆哮"の見どころを、吉田直樹プロデューサー兼ディレクターに直撃。新規公開画像の裏側に秘められた次期大型アップデートの深層を、じっくり聞いてみた。

POWERED BY
ファミ通コネクト!オン.com

PS4 PS3 PC
スクウェア・エニックス 2015年6月23日発売
価格 3800円[税抜](4104円[税込])(予)
ジャンル RPG CERO 15歳以上対象
※プレイにはサービス料金および『ファイナルファンタジーXIV: 新生エオルゼア』が必要。
『コレクターズエディション』は14800円[税抜](15984円[税込])

吉田P/Dにパッチ3.3の深層を聞いた!

今回のインタビューで吉田氏は、新たなコンテンツをスムーズに進めるためのヒントを個別に教えてくれている。6月7日のリリースを迎える前に、ぜひとも一読いただきたい。



『ファイナルファンタジーXIV』
プロデューサー兼ディレクター
吉田直樹氏

メインシナリオを終えるとサイドストーリーが現れる

――パッチ3.3のタイトルですが、"最期の咆哮(Revenge of the Horde)"に決めた経緯は、どのようなものでしょうか?

吉田直樹氏(以下、吉田) パッチ3.3で竜詩戦争が完結することは決めてあったので、"最期の"と、"Revenge"を使ってほしいと僕がオーダーしたうえで担当スタッフに決めてもらいました。日本語版の"最期の咆哮"というタイトルについては、蒼天の空にとどろく最期の咆哮は誰が発したものなのか……みたいなイメージをなんとなく感じてもらえればと思います。一方で"Revenge"は、僕がその単語をどうしても1回だけパッチタイトルに使いたかったのが理由だったりします(笑)。英語版については"誰のRevenge(復讐)なのか"といったあたりに注目してもらうのが狙いです。

――物語が佳境に入ることで、従来よりもクエストのボリュームが増えるのでしょうか?

吉田 メインクエストの数そのものは、いつもよりちょっとだけ少なめです。そのぶんだけカットシーンとボイスシーンはかなり長いです。また、一連のシナリオを見終えた後で"蒼天編"を振り返るサイドクエストが受けられるのですが、こちらは長めになっています。

――それはどのようなものですか?

吉田 "蒼天編"を追想する旅に出る、といった感じのものになります。すべてつながりを持つ約5つのクエストを通じて、これまで歩んできた道をたどるイメージです。ゲーム進行上、必須となるクエストではないので"蒼天編"をクリアーした後、お時間のあるときにでもプレイしていただければと思います。

――メインシナリオのキーパーソンは、やはりエスティニアンですか?

吉田 エスティニアンはニーズヘッグの両眼に体を侵食され、依代の状態になっています。彼に対して(光の戦士を含めた登場人物たちが)どのようにアプローチしていくのかという部分も見どころのひとつではあります。

～ニーズヘッグ征竜戦～
皇都"イシュガルド"を望む巨大石橋"雲鯨"にて、邪竜"ニーズヘッグ"との最後の戦いが始まる。
光の戦士たちは、友を救い、
そして人と竜との新たな未来をつかむことができるのか?

⬆邪竜血戦 ドラゴンズエアリーでボスとして出現したランダの鋭い視線がナイトに向けられている。

➡ニーズヘッグは単独でイシュガルドを滅ぼせるほどの力を秘めた存在。竜の眼を利用できないいま、光の戦士はこの苦境をどう乗り切るのか。

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・デビジョン
『ファイナルファンタジーXIV』アシスタントディレクター
髙井浩

©2010-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
※画面は開発中のものです。

極ニーズヘッグ征竜戦の報酬は零式：律動編攻略に役立つ武器！

――戦場はイシュガルドの霊廟ですか？

吉田　はい。『蒼天のイシュガルド』開幕時にプレイヤーがイシュガルドを目指して渡ってきた道そのものです。あの門が突破されたら、皇都はすぐそこになります。

――突破されたら負けなのですか？

吉田　いえ、そういうバトルではありません。"この一戦がすべてだ"みたいな追い詰められた状況下にあります。

――極セフィロト討滅戦は個人的にすばらしいバランス調整だったと思うのですが、今回の味付けはどのような感じですか？

吉田　極セフィロト討滅戦はちょうどよかったと僕も思っています。ディレクターとしての立場で言えば、あれくらいのバランスを目指したいのですが、最終微調整がこれからなので、まだ何とも言えないところです。

――報酬は何でしょうか？

吉田　武器です。**ILが高めなので、機工城アレキサンダー零式：律動編の攻略に向けて、ぜひ獲得していただきたい**です。

――極ニーズヘッグ征竜戦は、これまでのどのコンテンツにイメージが近いですか？

吉田　極セフィロト討滅戦はどちらかといえば"タイタン2"という位置づけだったのですが、今回は難しいですね……。調整は担当スタッフ全員で行うのですが、メインの企画はこれまで長く蛮神バトルの企画でアシスタントを務めてきたスタッフです。張りきっていますので、新しいカラーを打ち出してくれればいいなと期待しています。

禁忌都市マハで伝承防具とアクセの強化素材が手に入る！

――禁忌都市マハは、どのようなコンセプトで作られているのでしょうか？

吉田　前回の魔航船ヴォイドアークは、難度が低いというよりも、ギミックのメリハリがやや単調でプレイしていると眠くなる作りだったので、そこは変えようとスタッフに話しました。ボス戦の難度を上げるのではなく、マップ全域を使ったギミックを導入したうえで、**アライアンスに応じた役割意識も持ってもらう**流れを目指しています。必ずしもすべてのボスがそうではありませんが、これらふたつに重点を置いて作ったのは確かです。

――どの部分にそれが見えますか？

吉田　たとえば最初のボスは戦闘中に巣を張ると、その時点で冒険者全員が巣の上に強制的に落とされて、その後アライアンスAだけが別行動……みたいな感じです。2体目のボスは、アライアンス単位ではなくプレイヤー個々の役割が比較的重視される戦い。一方で(球体の形状をした)オズマは、いままでにない戦いになります。ラストに登場するカロフィステリは、前回のエキドナ戦が対角線と中央に移動するだけで、タンク以外はほとんど殴るだけという反省を踏まえ、ボスをしっかり見て動くことが求められます。

――そのギミックの突破法はノーヒントですか？

吉田　さすがに見ただけではわかりづらいので、ヒントは出してあります。

――ほっとしました(笑)。

吉田　24人参加型レイドダンジョンは、いつも3番目のボスがいちばん派手なので、今回も3体目が撃破できればラスボスは大丈夫なのでは、というバランスにしてあります。

――報酬として得られる装備品は、これまで通り1週間につきひとつですか？

吉田　ウィークリーです。

――強化素材系アイテムは入手できますか？

吉田　公開時点では伝承防具／アクセサリの強化素材が入ります。武器用の素材は、パッチのナンバーが進んでから追加予定です。

――毎週ひとつずつ強化できるわけですね。

吉田　パッチ公開直後はそうなります。

ふたつの新規IDも物語へのこだわりが滋れている

――天竜宮殿 ソール・カイでフレースヴェルグと戦うことになるのですか？

吉田　はい。そうなります。

――倒してはいけない相手なのでは……？

吉田　ドラゴン族が人に持つ恨みは、人類でいうところの1世代では晴らすことは無理だと思います。ですが、人だけでなく**フレースヴェルグとしても、まさにいまが長きにわたる恩讐にひとつの区切りをつけるタイミング**でもあるのです。天竜宮殿 ソール・カイは、そのきっかけになります。

――黒渦伝説 ハルブレーカー・アイル(hard)は、完全に黒渦団の制圧下にあるのですか？

吉田　はい。エリア内の動物も、訓練対象のひとつとして放し飼いにされている感じです。

――だからこそ、ラストにエインザル大甲将が待ち受けているわけですね。

吉田　そうなります。黒渦団の面々だけでなく、ガラディオン協定を結んだ海賊たちも出てきます。

レイドダンジョン

禁忌都市マハ

空賊団"レッドビル"と
冒険者たちの次なる目的地は、
アルデナード小大陸西岸の"ヤフェーム湿地"。
かつて第五星暦時代に、
破壊の力を極めることで栄華を誇ったという、
伝説の魔法都市"マハ"の都が
存在していた場所であった。

広大な草原の先に待つ邪悪な妖異たち

⬆禁忌都市マハのラストで登場するカロフィステリ。『FFV』にも現れた、妖艶な女性の姿をしたボスモンスターだ。

これら4体のボスも、魔法都市マハがヴォイドより召喚した妖異。マハの人々は彼らのパワーを黒魔法で制御することで、エオルゼア史上まれに見る反映をかつて築いだのだ。

祝！ えっ！ ファミ通がもう30歳!?……オッサン!? ヤダッ仲間じゃないですか……。オッサンなのに心も体もディーンエイジャーでいこうZE精神!? ヤダッ仲間じゃないですか……(笑顔開眼)。"体も・はさつい"。引き続きゲーム業界、盛り上げていきましょう！ これからもよろしくお願いいたします！

スクウェア・エニックス サウンド部『ファイナルファンタジー』サウンドディレクター **祖堅正慶**

三闘神シナリオでイベントバトルが！　三闘神関連のクロニクルクエストで、イベントバトルが発生する模様。吉田氏は「レグラ・ヴァン・ヒュドルスと光の戦士たちが対峙する簡単なコンテンツがひとつ登場し、ヤ・シュトラ、クルル、ウリエンジェとともにバトルすることになります」と語っていた。

蛮族ストーリークエストの報酬にクラフター向けのマテリジャが

――モーグリ族＆ドラゴン族の蛮族クエストは、どのようなコンテンツでしょうか？

吉田　イシュガルドの石工たちがモーグリ族に技術を教えに行くという、**クラフター向けのデイリーコンテンツです**。イクサル族の蛮族クエストでクラフターのレベルを50まで上げて以降、そこで育成をお休みしているプレイヤーも多いと思います。そうした方たち向けに、レベル50から60までのレベリングが行えるコンテンツです。

――基本的な流れは、イクサル族の蛮族クエストをイメージすれば間違いないですか？

吉田　そうですね。前回は飛空艇を作り上げていく物語でしたが、今回は白亜の宮殿の修繕がテーマです。モーグリ族の面々は、聖竜フレースヴェルグとの契約により宮殿の修理を志すのですが、モグモグホームから現地まで距離があるため、すぐに大工事に取り掛かれません。そこで、宮殿の手前に人とモーグリ族とドラゴン族が交流できる拠点を作ることにしたわけです。

――アニマウェポン・コンダクトの作成に必要な"貨幣"はもらえますか？

吉田　そろそろ余り始めてきているとは思いますが、最終的に"謎めいた"系のアイテムと交換できる品物は一応入れてあります。

――依頼を達成すると、その交換用アイテムが経験値とともに手に入るのですね。

吉田　クラフターでなければ依頼が受注できないので、そちら向けの経験値といっしょにもらえます。

――すべてのクラフターのレベルが60に到達している冒険者向けの特典はありますか？

吉田　デイリークエストをくり返すことで発生する"ストーリークエスト"の後半部分には、**確定報酬としてクラフター向けのマテリジャが用意されています**。

――排出量がついに引き上げられるのですね。

吉田　今回のパッチでクラフターの装備が更新されるので、全体的にマテリジャの排出量が増えるように、いくつか施策を入れました。これにともない、マテリガも調整されており、かなりふつうに取れるようになるはずです。

アニマ武器完成までの道のりは"アレキサンドライト"と同程度

――アニマウェポンのパラメータが割り振れるとのことですが、どのような流れですか？

吉田　人造精霊を成長させるべく、とあるエネルギー源を食事のように与えると、パラメータが伸びる仕組みです。そのエネルギー源は、特定の人に対価を渡すと手に入るのですが、納品できる品物の種類がすごく多いので、それらの中からご自身のプレイスタイルにふさわしいものを選べるようになっています。

――それはありがたいです。

吉田　時間的な効率はアイテムごとにバラバラなので、"最短で進むならこれ"という品物も確かに存在します。とはいえ、さほど急いでいない方は、ご自身の腕前やプレイスタイルにふさわしい入手ルートを利用しつつ、日々の生活を送っていただければ、いずれコツコツ完成すると思います。

蛮族クエスト

モーグリ族&ドラゴン族

モーグリ族に人の技術を伝える。
その約束が、ついに果たされる時が来た。
かつて千年の昔に、人と竜とが協力して雲海に築いた
壮麗な建築物を修繕するため、モーグリ族の職人集団
「モグモグ修復団」が立ち上がる。
だが、そこには大きな困難が待ち受けていた。

⬆今回の蛮族クエストの拠点となる集落だろうか。モーグリ族とドラゴン族の双方の美的センスが反映された、独特なデザインが印象的。

新マッチングシステム

レイドファインダー

条件を指定し参加申請を行うと、
同じ目的の人とパーティを自動で組める
高難易度レイド専用のマッチングシステム。
"未コンプリート"を条件とした
"練習"、"前半フェーズ"パーティなど、
参加条件を細かく設定することができる。

⬆レイドファインダーを呼び出すとこの画面が開く。マッチングに関する説明文は、事前に読んでおくべきだろう。

――完成までの期間はどれくらいですか？

吉田　**ゾディアックウェポンでアレキサンドライトを集めていたころと同じくらいかな**と思います。ちなみに今回は、特定の品物を納品してエネルギー源を獲得した時点で、ボーナスがつくことがあります。通常は3ポイントぶんのエネルギー源がもらえるのですが、それが5ポイントに跳ね上がったりします。

――ボーナスの発生は完全に運ですか？

吉田　はい。ボーナスが発生すると、いつもより2ポイント余分にパラメータが強化できるので、そのぶんゴールまでの道のりが短くなるという仕掛けです。

レイドファインダーの特徴を吉田氏に解説してもらった

――レイドファインダーは、コンテンツファインダーのレイド版という位置づけですか？

吉田　条件設定ができる、レイド専用のコンテンツファインダーです。"クリア目的"や"練習目的"など、希望項目を設定したうえで参加申請すると、それと同じ目的の方とマッチングする仕組みです。

――レイドファインダーを利用して、機工城アレキサンダー零式：律動編（以下、零式：律動編）以外のコンテンツに参加できますか？

吉田　最難関レイドのみ使えるようにしてあるので、**零式：律動編だけに対応**しています。

――マッチングされる相手は、通常のコンテンツファインダーと同じですか？

吉田　はい。同一データセンター内のマッチングになります。

――ロール構成はどのように決められる？

吉田　"練習"は、タンクとヒーラーがふたりずつとDPSが4人の組み合わせで、タンクと

パッチ3.3では製作に商機が隠されている？　製作を通じて入手できるギャザラー＆クラフター向けの新規装備のHQを完成させる難しさについて、吉田氏は「けっこうたいへんなのでは」と話していた。同時に「マーケットで高値で取り引きされる可能性があります」とも語っていたので、そこに商機を見出す価値は十分ありそうだ。

ヒーラーはいっさいジョブかぶりなし。DPSは近接物理ひとり、遠隔物理ひとり、遠隔魔法ひとり、最後の1枠がワイルドカードとして、どのDPSジョブでもよく、ジョブかぶりもアリでマッチングします。練習ですので、マッチング速度を優先しました。一方で"クリア目的"の場合は、リミットブレイクゲージの溜まり具合を考慮して、全枠ジョブが重複しないようになっています。

――タンクについても、たとえば戦士がふたりの組み合わせにはならないのですか？

吉田　はい、必ずジョブは別になります。

――このルールはヒーラーも同様ですか？

吉田　同一ジョブの重複はありません。

――ワイルドカードとはどんな意味ですか？

吉田　どのタイプと重複してもかまわない、ということです。"練習"はパーティ編成の質よりも待機時間の短縮を優先させるべきなので、"クリア目的"とマッチングルールが違います。

宝物庫アクアポリスはギル稼ぎの手段として有効

――宝物庫アクアポリスには、開放クエストが用意されているのですか？

吉田　ありません。古ぼけた地図G8をふつうにプレイするだけで入り口が開きます。

――どれくらいの頻度で挑めますか？

吉田　古ぼけた地図のG8は、そもそも18時間に一度しか入手できないので、それくらいのペースになります。宝の地図G8を使用した際にダンジョンが開く確率は50%くらいに設定したので、かなりの頻度で挑めるはずです。

――モンスターはかなり強いですか？

吉田　フルパーティであれば、あっという間に倒せると思います。冒険者が4人のライトパーティでも、5分くらいで戦闘が終えられるはずです。（ギミックの面でも）範囲攻撃を避ける程度なので、さほど難しくありません。

――1回のプレイ時間はどれくらいですか？

吉田　つぎのフロアへと続く扉は、地図の持ち主だけが開けられるのですが、多くの扉を開けるほどプレイ時間が延長されていくので、その部分も運に左右されます。

――運に恵まれるかどうかに応じて、その後の展開が大きく変わってくるのですね。

吉田　そうです。扉だけでなく、道中でレアモンスターが降ってくるかどうかによっても展開が変わってきます。報酬として得られるギルはかなりおいしいので、バトル系コンテンツをメインにプレイされている方にぜひ挑戦していただきたいです。新規のものを含むいろんな素材系アイテムがドロップするので、宝物庫アクアポリスで手に入れた価値のわからないアイテムは、ひとまずマーケットに出品するといいかもしれません。

マウント

ふわふわと宙に浮かぶ大きな鬣……と思ったら！
なんとかわいらしいマウントでしょう！
今回は、そんな個性的なマウントが
3種類追加されます。
闇夜を滑降してみたり、
気になるあの子とふたり乗りしてみたり…
それぞれのマウントをぜひお楽しみください。

パッチ3.3は"全方位"のプレイヤーに向けた作り

――ひと通りお話をうかがいましたが、パッチ3.3で追加される新要素の中で、吉田さんはどの部分に注目してもらいたいですか？

気軽に楽しめるコンテンツをみんなでプレイしてください

吉田　『FFXIV』はMMO（多人数同時参加型オンライン）RPGなので、「こう遊んでほしい」という気持ちはあまりありません。皆さんは"奇数パッチはカジュアル寄りの作り"という印象をお持ちかと思うので、宝物庫アクアポリスを始めとする気軽に楽しめるコンテンツをみんなでワイワイ遊んでいただきたいです。

――カジュアル系だけでなく、やり込み要素も数多く盛り込まれています。

吉田　アニマウェポンストーリーの続編が追加されますが、こちらはサブパラメータの割り振りに向けての長い旅が始まります（笑）。極ニーズヘッグ征竜戦も歯応えのある作りになっており、報酬として零式：律動編の3層くらいの攻略に苦しんでおられる方向けの武器を用意しています。ぜひこちらにも目を向けていただきたいです。

――初級者から上級者まで楽しめるパッチになりそうですね。

吉田　確かにパッチ3.3は"全方位"気味ではあります。

――リリースを楽しみにしています！

ファミ通は学生時代から愛読してまして、あのころからこんなに詳細な紙つたんだなと、しみじみ感じてます。当時は、最新情報のゲームソフト販売本数のランキングを見るのが好きで、その上位に入ったゲームってどんなのだろう？　とワクワクして紹介記事を見てました。これからもいろんなゲームのおもしろいところ、楽しいところを教えてください！

イラストレーター

皆川史生

倶楽部員近況

Character name
Helpone Opone
PN オポネ菊池

6月22日発売予定の"吉田の日々赤裸々。"単行本の作業で、忙しさマックス。だがしかし、零式は欠かさずやっていますよ！

Character name
Josua Saji
PN 佐治キクオ

ともに戦うレイド仲間を捜しては、フレンド登録をする日々。パッチ3.3で実装されるレイドファインダーが待ち遠しいね。

Character name
Nalu Tan
PN なるしす岩見

幻術士のレベル上げで、IDへ。そうしたら、タンクがポーションで自己回復していた。スマン、疲れてボーっとしていたみたい……。

Character name
Eerie Eery
PN 青木志貴

パッチ3.3の内容がPLLで紹介されましたが、土地追加と植木鉢だと!?　個人宅のために貯めたギルを使うときが来ました！

Character name
Asami Lila
PN あさみ666

奏天のイシュガルドコンテストの入賞作品動画、全作品、聴き入っちゃいました。すばらしい！　ほかの曲でもやってほしいです。

Character name
Nabekoh Nero
PN なべこう

逆さの塔でミニオンのブリーナを手に入れた。なかなかロット勝ちできなかったので、とてもうれしい。カルコも欲しいなあ。

Character name
Mameco Houmous
PN 奥村キスコ

ID中にうたた寝して、一気に難度を上げるクセのある友だちの白ちゃん。みんなも怒らないし、あの大らかさがうらやましい。

Character name
Lululu Minifa
PN るるふぁ

アニマウェポン完成のために、蛮族デイリークエストを始めました。ひとつひとつは数分で終わるのでサクサクですね。

復刊！ イカ研究所ファミ通支部発行

Splatoon スプラトゥーン 号外 イカスポ

ファミ通アワード2015で“ゲーム・オブ・ザイヤー”受賞！

「スプラトゥーン」のイカした情報を発信するスポット、略して“イカスポ”が、イカす新情報をお伝えするべく、緊急復刊！ まずは今号と次号で、ステキな情報をお届けします。

シオカラーズライブCD発売決定！

SPLATOON LIVE IN MAKUHARI －シオカライブ－

『スプラトゥーン』でおなじみ、イカのアイドル“シオカラーズ”のライブアルバムが発売決定！ 彼女たちが“闘会議2016”と“ニコニコ超会議2016”で行ったシオカライブを余すことなく収録している。また、新曲の『トキメキ☆ボムラッシュ』と『スミソアエの夜』のオリジナル音源や、アオリとホタルのボイス、ボーナストラックとして『ハイカラシンカ』のデモバージョンも入った、ファン垂涎の一品だ。

SPLATOON LIVE IN MAKUHARI －シオカライブ－
7月13日発売予定　2500円＋税
発売：KADOKAWA

⬆➡ニコニコ超会議でのライブの模様。ライブアレンジされた音源を聞けば、彼女たちのダンスが脳裏に浮かぶ!?

Splatoon ORIGINAL SOUNDTRACK -Splatune-

『スプラトゥーン』の楽曲をすべて楽しみたい人はコチラのサントラを！ ゲーム内で流れる音楽のほか、インクの音や掛け声などが収録された豪華2枚組CDだ。

2015年10月21日発売／3200円＋税
発売：KADOKAWA

ファミ通30周年おめでとうございます!! 今後も、40年、50年、100年とめくるめく電脳世界への案内人として我々を導いてください!!

ミュージシャン・俳優 金子ノブアキ

Wii U

GAME DATA Splatoon（スプラトゥーン） メーカー名 任天堂
発売日 2015年5月28日発売 価格 5700円[税抜]（6156円[税込]） ジャンル TPS CERO 全年齢対象
備考 ダウンロード版は5700円[税抜]（6156円[税込]） プロデューサー：野上恒、ディレクター：天野裕介、阪口翼

祝1周年！

5月28日に発売1周年を迎えた『スプラトゥーン』。インクを撃ってステージを塗るという斬新なシステム、かわいいキャラクターやステキな音楽、こまめなアップデートなど、数々の要因で、新規IP（知的財産）でありながら、多くの人に愛される作品へと成長していった。1周年、おめでとうございます！

ついに登場 シオカラーズamiibo！

ファン待望のシオカラーズamiiboが、5月28日より予約開始された。読み込ませると、広場のトレーラーの上で、各曲をシオカライブの振りつけで踊ってくれる。

amiiboアオリ／ホタル
（スプラトゥーンシリーズ）

●7月7日発売予定
●各1200円［税抜］（各1296円［税込］）

2個セットも！

amiiboシオカラーズセット
［アオリ／ホタル］
（スプラトゥーンシリーズ）
●7月7日発売
●2400円［税抜］
（2592円［税込］）

フェス期間じゃなくても一生懸命踊るよ～♪

※写真は"Splatoon シオカラーズamiibo 発売決定！"から切り出したものです。

ガール、ボーイ、イカの色違いamiiboも登場！

ガール、ボーイ、イカのamiiboにも、色違いが数量限定で7月7日に発売予定。価格は各1296円［税込］。

これから始める3イカにピッタリ！

2年目に突入しても、まだまだ人気の『スプラトゥーン』。当初は1月で終わる予定だった無料アップデートだが、ファンの声に後押しされて、現在も追加アップデートが行われている。いまから始めても存分に楽しめるので、本作のことが気になっていたけど……という人は、この本体セットでデビューしてはイカが？

Wii U本体セットも出るよ！

『Splatoon』ダウンロード版とamiiboアオリ／ホタルが同梱

Wii Uスプラトゥーンセット＋シオカラーズamiibo
7月7日発売予定
37000円［税抜］（39960円［税込］）

©2015 Nintendo ※本記事では、『Splatoon（スプラトゥーン）』を『スプラトゥーン』と記載する場合があります。

ブキチセレクションVol.1 大解剖

追加アップデート第一弾"ブキチセレクションVol.1"が、4月13日に実装された。これまでになかったウェポンの組み合わせも多いので、各ブキの特徴を改めて紹介！

ボクのとっておきでし！

スプラシューター ワサビ

サブウェポン	スペシャルウェポン
スプラッシュボム	トルネード

多くの人が愛用しているスプラシューター系の改造版。トルネードの使用場所やタイミングが難しいが、クールダウンできるという利点も。

プライムシューター ベリー

サブウェポン	スペシャルウェポン
キューバンボム	ボムラッシュ

弾の初速と射程が上方修正され、扱いやすくなったプレイム系の新ブキ。使いやすいサブと、場を制圧しやすいスペシャルの組み合わせだ。

スクイックリンγ

サブウェポン	スペシャルウェポン
キューバンボム	ダイオウイカ

射程は短めだがチャージと移動が速いのが特徴。サブがキューバンになり、どんな地形でも戦いやすくなった。スペシャルは言わずもがな。

パーマネント・パブロ

サブウェポン	スペシャルウェポン
スプラッシュボム	ダイオウイカ

パブロの改造版。射程が短くバリア中に敵を倒しきれなった弱点が、ダイオウイカで改善された。ボムを投げた後のインク管理には注意。

バケット スロッシャーソーダ

サブウェポン	スペシャルウェポン
スプラッシュボム	スーパーショット

汎用性の高いボムとメイン攻撃の相性はヨシ。高い塗り能力でスペシャルを溜めて、スーパーショットで遠距離の敵を一気に狙おう。

➡敵の先手を取ることが基本となる。敵の正面から不用意に近づいたりしないように注意しよう。

年表で振り返る イカの1年

2015年5月28日
『スプラトゥーン』発売 イカの歴史がスタート！

2015年8月
大型アップデートが行われ スロッシャーとスピナーという新ブキカテゴリーが追加

2015年9月
スプラトゥーン甲子園の九州、北海道大会開催

2015年10月
大幅なバランス調整を敢行 スプラトゥーン甲子園の東海大会開催

2015年11月
秋のアップデートで新ブキと新ギアが大量追加 スプラトゥーン甲子園の近畿、東北、中国大会開催

2015年12月
スプラトゥーン甲子園の四国大会、関東予選開催 佐賀県とコラボしたSagakeenがスタート

呼子の町がイカ色に！

2016年1月
スプラトゥーン甲子園決勝大会開催 初のシオカライブが行われる

読者の皆さん、編集部の皆さん、30年という長いあいだ、本当に、ありがとうございました！

スズム・マツシタ・エンタープライズ アーティスト／代表取締役社長 松下 進

14式竹筒銃・両

サブウェポン	スペシャルウェポン
クイックボム	トルネード

ポジション取りが重要な14式竹筒銃の新ブキ。比較的当てやすいクイックボムで足止めしたところを、メインでトドメを刺すと効果的。

ダイナモローラーバーンド

サブウェポン	スペシャルウェポン
チェイスボム	メガホンレーザー

塗りが得意なダイナモ系に、用途がはっきりしたサブとスペシャルがついた新ブキ。直線的な移動や接近された時のけん制にサブが有用。

スプラスピナーリペア

サブウェポン	スペシャルウェポン
クイックボム	ボムラッシュ

スプラスピナーの改造版。射撃にチャージが必要なため、敵を倒しきれなかったときにクイックボムでトドメを刺せるのが強みのひとつ。

ブキチセレクションVol.2がもうすぐ配信予定!!

追加アップデート第2弾となる"ブキチセレクションVol.2"が近日配信予定。テーマイラストからもわかるように、つぎのテーマは中高生に向けたチョイ悪な感じ!?

詳細は次号!

ほのぼのイカ4コマ 高橋きの

キミも参加してみなイカ!?

2016年夏
- 第2回スプラトゥーン甲子園開幕!2017年2月の闘会議にて決勝大会開催予定

2016年7月
- ファン待望となるシオカラーズamiiboが発売予定
- Wii U本体セットも併せて登場予定

イカ旋風はまだまだ続く!

2016年5月28日
- 祝・1周年!

2016年5月11日
- ファミ通アワード2015で、ゲーム・オブ・ザ・イヤーなど3つの賞を受賞!

2016年4月
- ブキチセレクションVol.1が追加
- ガチ盆祭り、第2回シオカライブ開催

2016年2月
- 第11回フェスにて『ポケットモンスター』とコラボ"レッド"VS"グリーン"の結果は"グリーン"が勝利

⬆発売から1年近く経過しても、無料アップデートが継続中。イベントの熱気もすさまじい!

祝 また祝いのコメントよこせだって。何回記念日つくりゃ気が済むんだい。こーなりゃ百歳まで祝ってやるよ。

マンガ家 柴田亜美

発売記念特集

発売記念10ページ特集！ 冒険に役立つ情報と合わせて、青海プロデューサーと圧ディレクターへのインタビューもお届け！

DRAGON QUEST HEROES Ⅱ

ドラゴンクエストヒーローズⅡ

双子の王と予言の終わり

“『DQ』生みの親”よりメッセージ！

『ドラゴンクエスト』シリーズが誕生30周年を迎えます。こんなに長く続くとは、ボク自身も思っていませんでしたが、多くの皆さんに支えられて、ここまでくることができました。本当にありがとうございます。これまで以上に皆さんに楽しんでもらえるよう、たくさんのことを考えています。いろいろなイベントを準備していますし、ナンバリング次回作もいままさに全力で作っているところです。記念の日には『DQヒーローズⅡ』が発売されました。おなじみの仲間たちやモンスターが、新たな物語で大活躍することでしょう。皆さん自身の思い出を重ねながら、30周年を感じられるお祭りのようなこの作品を楽しんでもらえたらと思います。これからも『ドラゴンクエスト』をよろしくお願いしますね！

『ドラゴンクエスト』シリーズ
ゲームデザイナー　堀井雄二氏

仲間とともに

拠点ガイド

ゼビオンで利用できるおもな施設の情報と併せて、キャラクターのスキルの習得システムを解説！

宗主国ゼビオンには役立つ施設が満載！

拠点となるゼビオンには、武器屋や防具のオーブ屋など、冒険に役立つ施設が存在する。これらの施設は、物語が進むにつれて利用できるものが増えていくほか、新たなサービスも追加される。施設によってはアイテムの品数が増えたりするので、こまめにチェックしよう。

⬆➡街中の宝箱やツボ、タルから、“ちいさなメダル”が手に入ることも。このメダルを集めておくと、後でいいことがあるぞ！

“ちいさなメダル”を集めよう

ストーリーバトル“こぶしで語れ!”クリアー時までに登場する重要施設

武器屋

キャラクターの武器を売買できる。物語が進むと、武器の鑑定や解体、復元も行ってくれるようになる。

防具のオーブ屋

防具のオーブを売買できる。オーブを装備すると守備力が上がるほか、特殊な能力が付与されることも。

錬金屋

アクセサリーの強化や解体を行える施設。強化には、フィールドの探索やバトルで入手した素材が必要だ。

ルイーダの酒場

パーティの編成が行える。パーティは最大4人まで編成できるので、仲間の特徴や役割を考えて選ぼう。

リッカの宿屋

マルチプレイの受付を担当。ほかのプレイヤーとのストーリーバトルや、“時空の迷宮”に挑む際はココに！

転職所

ラゼルとテレシアの職業を変更できる。基本となる職業のほかに、上級職も存在する（詳細は266ページ）。

教会

冒険の書へのセーブのほか、クロスセーブ用のセーブデータのアップロードや、ゲームの終了などが可能。

師範

武器の熟練度を確認できる。十分に熟練度が上がっていれば、新たな呪文や特技などを授けてくれる。

祝ファミ通30周年！ ファミコン通信時代から関わっており、じつは町内会やゲーム雑誌に投稿して掲載されたことがあるんです。金色ガバスは使えずに眠っています（笑）。
スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン ドラゴンクエストシリーズ プロデューサー
青海亮太

PS3 PS4 Vita

GAME DATA　ドラゴンクエストヒーローズⅡ　双子の王と予言の終わり　メーカー：スクウェア・エニックス
発売日：5月27日発売　価格：備考欄参照　ジャンル：アクション・RPG　CERO：12歳以上対象
備考：パッケージ版・ダウンロード版ともにプレイステーション4版は各7800円［税抜］（各8424円［税込］）、プレイステーション Vita版・プレイステーション3版は各6800円［税抜］（各7344円［税込］）　ゼネラルディレクター：堀井雄二、キャラクターデザイン：鳥山明、音楽：すぎやまこういち、開発：コーエーテクモゲームス ωForce

スクウェア・エニックスとコーエーテクモゲームスがタッグを組んだ、人気アクションRPGのシリーズ最新作がいよいよ始動。今回は、物語の冒頭からストーリーバトル"こぶしで語れ！"クリアーまでのあいだに、利用できる施設やシステムをガイド。仲間になるキャラクターの立ち回りに、強敵との戦いかたなども伝授していこう。

⬆今回攻略する範囲までに、主人公のラゼルやテレシアのほかに、オルネーゼ、ツェザールが仲間に。さらに、歴代シリーズからはトルネコ、マリベル、ガボが参戦してくれるのだ。

Check!

"時空の迷宮"に強大な敵が降臨す！

発売後にさまざまな内容の要素が無料配信されている追加コンテンツ。そのひとつとして、マルチプレイが楽しめるダンジョン"時空の迷宮"に、新たな敵の降臨が判明した。その名も、『DQⅠ』の竜王と『DQⅣ』のエスタークだ！

いざ広大な世界へ旅立とう！

スキルを習得して仲間を強化！

キャラクターはレベルが上がると、スキルの習得に必要なスキルポイントを入手する。スキルの種類は、呪文や特技、キャラクターのステータスやアクションを強化するものなど、さまざまだ。初期から習得できるスキルもあるが、キャラクターを一定のレベルに成長させたり、特定のスキルを習得させるなど、条件を達成しないと覚えられないものも。

スキル習得のポイント
- スキルポイントはレベルアップ時に入手できる
- スキルの習得にはスキルポイントを消費する
- 条件を満たすと覚えられるようになるスキルも

⬆習得できるスキルは職業やキャラクターごとに異なる。自分好みのキャラクターに育てよう。

特技・呪文系

スキルを習得すると、新たな特技や呪文を覚えられる。必要なスキルポイントは全体的に高めだが、戦いかたの幅を広げられるぶん、特技・呪文系スキルの優先順位は上になるはず。上位の呪文を覚えたり特技の効果を強化できるスキルもあるので、使用頻度の高い呪文や特技と合わせて覚えておくと効果的だ。

⬆習得した呪文や特技は、メニュー画面で付け換え可能。最大4つまでセットできるので、つねに見直すクセを。

職業＆キャラクター専用系

最大HPやちからなど、キャラクターの各種パラメータを底上げできる。みかわしの性能が向上する"みかわし強化小"など、アクションや特技、呪文を強化するスキルも存在する。特技・呪文系のスキルよりも効果を実感しにくいかもしれないが、着実にパワーアップするので、少しずつでも習得しておくように！

⬆接近戦が得意な仲間はHPやちから、みのまもりを、呪文を多用する仲間はMPやかしこさを優先して強化しよう。

Check!

スキルポイントの振り直し

スキルの習得に使ったスキルポイントは、転職所で振り直せる。ただし、振り直すには"振りわけたスキルポイント×1000ゴールド"が必要となる。序盤は装備品の購入などでゴールドが不足しがちなので、計画的に利用すること。

⬆たとえば、31ポイントを振り分けたトルネコのスキルポイントを振り直すには、3100ゴールドが必要だ。

©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
※画面はプレイステーション4版のものです。 ※攻略情報はすべてファミ通調べです。

冒険の流れをチェック！

本作の物語は、拠点となるゼピオンで冒険の準備を整えた後、フィールドを探索して目的地に向かい、バトルステージのクリアー条件を達成すると進行する。フィールドやバトルステージでは、魔物との戦闘が発生するので、それぞれの"コツ"解説を参考に攻略しよう。

ADVENTURE GUIDE

バトルステージ攻略のコツ

バトルステージでは、魔物の大軍や強敵との戦闘が発生。そこでクリアー条件を達成すると、物語が先に進む。また、バトルが続くときは、連戦するか、拠点に戻るかを選択可能だ。拠点に戻っても、つぎのバトルからすぐに再開できるのでご安心を。

⬆リレミトで離脱できるバトルも。バトルで得た経験値などはそのままなので、ピンチのときは利用しよう。

ADVENTURE GUIDE

フィールド探索のコツ

広大なフィールドには、宝箱やアイテムが配置されている。これらを取り逃さないように、すみずみまで探索しながら目的地を目指そう。いざないの石碑を調べてルーラの移動先として登録するのも忘れずに。

⬅⬆フィールドには、特定の特技や呪文で破壊可能なオブジェクトが存在する。画面の枯れ木は、メラが得意なマリベルをパーティに入れておくと、燃やして先に進めるぞ。

モンスターコインの活用術

ゴルダ砂漠で旅の商人から依頼を受けると、モンスターコインをストックできるケースが手に入る。このイベントの後、特定の魔物を倒すとモンスターコインを落とすようになるぞ。モンスターコインは、ヘンシン、サポート、アシストの3タイプに分類でき、モンスターごとにストック時のサイズや呼び出したときの効果が異なる。基本的に、サイズが大きいモンスターほど、能力や効果が強く設定されているのだ。

コンプリートを目指そう！

⬅獲得したモンスターコインのタイプやサイズ、効果は、仲間モンスターリストで閲覧できる。

ヘンシンタイプ 強敵戦まで温存せよ！

一定時間、操作キャラクターが呼び出したモンスターに変身して戦える。変身中は、□、△、○ボタンに割り振られた、3種類の攻撃が使用可能。また、ダメージを受けなくなるものの、HPの代わりに変身可能な残り時間を示すゲージが減っていく。強敵戦で危なくなったら使用するのも手だ。

サイズの大きなコインは強敵との戦いで大活躍！

⬅変身中はダメージを受けないうえ、コインのサイズが大きいと強力な攻撃を放てるので、強敵戦で重宝する。

モンスターコインピックアップ！

ゴーレム サイズ:3

移動しながら攻撃する突進と、大ダメージを与えるしんくうパンチが強力。前者で接近して後者を放とう。

メタルハンター サイズ:2

近くの敵には斬りつけ、離れた敵にはクロスボウと、距離に関係なく戦える。サイズが2なのも使いやすい。

はみ出し情報❶ "元気玉"を活用しよう

オレンカとゼピオンのあいだに広がるグリーネ草原では、宝箱から"元気玉"を入手できる。元気玉はメニューの"もちもの"で使用でき、一定時間は入手経験値が2倍になる逸品だ。仲間のレベル上げを行うときに活用しよう。

“みかわし”や“防御”を活用しよう

強敵戦では、攻撃だけでなく“みかわし”や“防御”などのアクションも重要になる。前者は、すばやく身をかわして敵の攻撃を避ける動作で、みかわし中は一定時間、敵からのダメージを受けない。また、後者は防御姿勢を取り、受けるダメージを半分に軽減できる。基本はみかわしで回避しつつ、避けきれないときに防御するといい。

←強力な攻撃も、みかわしで回避できれば怖くない。アクションが苦手な人は、みかわし強化のスキルを習得するのも手。

HPの回復手段を把握しておこう

敵とのバトル中、パーティメンバーのHPは下記の方法で回復するのが基本となる。HPがゼロになると戦闘不能になってしまうので、操作キャラクターはもちろん、仲間のHPにも気を配り、ピンチのときは回復を優先しよう。ちなみに、ホミロンが回復してくれることもある。

←世界樹の葉は、戦闘不能になった仲間に近づいて、○ボタンを押すと使える。消費した世界樹の葉は、自動的に補充される仕組みだ。

おもなHPの回復手段

- ホイミストーン：パーティメンバー全員のHPを回復できる
- やくそう：ツボを壊したり、敵を倒すと手に入る回復アイテム
- 特技・呪文：けんじゃの石やベホマラーで仲間全員を回復可能
- たぎる：この状態で○ボタンを長押しすると、HPが徐々に回復

“ハイテンション”を使いこなそう

敵を攻撃すると、画面左下に表示されたテンションゲージが溜まっていく。このゲージが最大のときに○ボタンを押すことで、キャラクターが“ハイテンション”の状態に変化。攻撃力がアップするほか、MPを消費せずに特技や呪文が使えるようになり、ダメージを受けなくなる。さらに、○ボタンを押すか、ゲージがゼロになると、強力な必殺技が放てる。発動中は大幅に強化されるので、強敵戦まで温存するのも得策だ。

←ハイテンション中は、特技や呪文を多用して敵を集中攻撃。最後に強敵や敵集団のほうに向けて、必殺技を発動させよう。

テンションのポイント

- ゲージは攻撃すると溜まる（ヒット数が多いと溜まりやすい）
- ゲージが最大のときに○ボタンを押すとハイテンションに
- ハイテンション中は大幅に強化され、必殺技が放てる

サポートタイプ 仲間や要所の防衛に大活躍!

呼び出したモンスターがその場に出現し、HPがゼロになるまで戦ってくれる。基本的には操作キャラクターの近くで戦うが、状況に応じて護衛対象を守ったり、敵のほうに進軍するなど、臨機応変に行動する。サポートタイプは、護衛対象の近くに呼び出すのが有効だが、おとりとして利用するのも◎。

←サポートタイプをおとりにすれば、狙われる危険を減らせるぶん、長い時間モンスターにヘンシンできる。

アシストタイプ 多彩な行動を有効活用せよ

呼び出すと同時に、モンスターがさまざまな行動でアシストしてくれる。モンスターの行動は、敵にダメージを与えるものから、味方のHPを回復するものまでバラエティー豊か。状況に応じて発動させることで、非常に頼りになるが、効果が発動すると消えてしまう。使いどころをよく考えること。

←フレイムは、大きな炎の渦を作り出して周囲の敵を攻撃する。複数の魔物が出現したときに使うと有効だ。

モンスターコインピックアップ！

ごろつき サイズ:2

サイズが2と大きいものの、そのぶん能力が高め。護衛やおとりとして、さまざまな場面で頼りになる。

どろにんぎょう サイズ:1

さそうおどりで、敵の守備力を下げてくれるのが大きな魅力。強敵戦で呼び出すと、その恩恵を得やすい。

モンスターコインピックアップ！

スマイルロック サイズ:2

スマイルロックが上空から勢いよく落下し、近くの敵に強烈なボディプレスを放つ、攻撃系のコイン。

メラゴースト サイズ:2

フレイムと同じく、範囲攻撃系のコイン。身体をはじけさせ、周囲の敵を巻き込む大爆発を引き起こす。

はみ出し情報❷ フィールドミッションに挑戦

フィールドでは、魔物に襲われて困っている人を発見することも。これは“フィールドミッション”と呼ばれるもので、群がっている魔物を全滅させて、襲われている人の救出に成功すると、ボーナス経験値が獲得できるのだ。

育成ガイド

各キャラクターの立ち回りかたをアドバイス。なお、主人公たちは初期職業の戦士で解説している。

仲間を切り換えながら戦おう

フィールド探索中やバトルでは、L2ボタンで操作キャラクターを変更できる。基本的には使い慣れたキャラクターで戦うといいが、HPが残り少ない仲間がいるときは、回復系の特技や呪文が使える仲間に交代するなど、臨機応変に戦うこと。また、R1ボタンを押しながらL2ボタンを入力すると、パーティコンボが発動する。これにより、キャラクターが交代しながら攻撃を仕掛けてくれるぞ。

パーティコンボを使いこなせ

←攻撃と交代を同時に行えるパーティコンボは便利だが、発動時に操作キャラクターのMPを10消費する。残りMPに注意して発動させるように。

ラゼル＆テレシア

武器:双剣、片手剣、オノ

装備する武器によってアクションが変化！

ラゼルとテレシアは複数の武器を使用でき、武器ごとに異なるアクションがくり出せる。初期職業の戦士は、双剣、片手剣、オノを装備可能。双剣と片手剣は、素早い攻撃が得意なので、連続斬りをベースに、敵が多いときはブリザーラッシュや灼熱火炎斬で攻めよう。一方、オノは動きがやや遅いものの、攻撃範囲や威力が優秀。オノ連撃で攻撃しつつ、あばれまわるを狙うといい。

特徴
- 初期職業の戦士は双剣、片手剣、オノが使える
- 双剣と片手剣は攻撃速度、オノは攻撃範囲と威力に優れる
- 転職すると双剣、片手剣、オノ以外の武器も装備できる

←双剣は、周囲を連続で斬りつけるさみだれ斬りが強力。強敵戦はもちろん、集団戦でも重宝する。

目にも止まらぬ早業！

炎の刃が敵を襲う！

➡片手剣の炎転斬は、炎をまとった剣による連続攻撃。発動までやや隙はあるが、攻撃範囲が広い。

オルネーゼ

武器:オノ

オノを振り回すパワーファイター

オルネーゼの基本的なアクションは、主人公のオノと変わらない。オノ連撃で攻撃しつつ、敵がダウンしたときなどにあばれまわるからのまじんぎりで、大ダメージを与えていこう。生粋の近距離パワーファイターだが、蒼天魔斬による遠距離攻撃も可能。また、強敵戦では守備力とすばやさを下げる鉄甲斬が役に立つ。鉄甲斬を攻撃の起点にして、弱体化した敵を仲間と集中攻撃せよ。

特徴
- 攻撃範囲と威力に優れたオノを使うパワーファイター
- あばれまわるからのまじん斬りの攻撃は非常に強力
- 周囲の敵の守備力とすばやさを下げる鉄甲斬が便利

強力なまじんぎりで大ダメージを狙え！

⬆まじんぎりは発動するまでに時間がかかるものの、その威力は絶大。オルネーゼは、あばれまわるのスピードがアップするヘビィブーストがあるぶん、まじんぎりを発動させやすい。

Check! 主人公は異なる職業に転職できる！

転職所は、ストーリーバトル"こぶしで語れ！"をクリアーすると利用可能になる。転職できる戦士以外の職業は、武闘家、魔法使い、僧侶、盗賊の4つ。下記を参考に、好きな職業に転職するといいが、転職後はレベル1からのスタートとなる。レベル上げをしつつ物語を進める意識を！

◎基本となる職業

名前	特徴
戦士	双剣、片手剣、オノを装備可能。初期職業でどの武器も扱いやすい
武闘家	棍、ツメを装備可能。攻撃だけでなく、めいそうでHPを回復できる
魔法使い	スティック、両手杖、ムチを装備可能。さまざまな魔法が使える
僧侶	スティック、ヤリ、棍を装備可能。回復呪文はもちろん、攻撃も得意
盗賊	ツメ、ムチ、弓を装備可能。素早い攻撃や遠距離攻撃のエキスパート

⬆レベルだけでなく、スキルポイントの振り分けも職業ごとに分かれている。ただし、"すべての職業で有効"なスキルのみ、別の職業に転職しても効果を引き継げるぞ。

はみ出し情報❸ 特殊なモンスター

フィールドには、手強いモンスターが待ち構えていたり、道をふさいでいることも。また、"やんちゃな●●"のようなモンスターも存在する。この魔物も手強いが、倒すと貴重なアイテムや多くの経験値が入手できるぞ。

ツェザール

武器:両手剣

剣技と魔法のチカラで戦う王子

両手剣による連続斬りは、攻撃速度と範囲のバランスがよくて使いやすい。これを主軸に、離れた敵には遠距離攻撃の衝天斬をくり出そう。また、溶岩斬、氷河斬、雷光斬の特技を使うと、剣に炎、氷、雷の力をまとわせることができ、まとった力に応じて溶岩解放、氷河解放、雷光解放の攻撃が発動する。雷が苦手な魔物(欄外参照)に雷光斬を放つなど、相手に応じて使い分けたい。

特徴
- 剣技と魔法を融合したアクションがくり出せる
- 特定の特技で剣に異なる力をまとわせることができる
- まとった力を解放して強力な攻撃を放てる

氷結の状態異常で敵の動きを封じよう

⬆氷の刃を連続で放つ氷河解放には、敵を一定時間、行動不能にする氷結の追加効果がある。敵を氷結の状態異常にできれば一方的に攻撃できるので、積極的に狙ってみるといい。

トルネコ

武器:そろばん

多彩な武器や道具を使いこなす戦う商人

そろばん連撃は、最後にやや隙があるものの、攻撃範囲が広くて使い勝手もいい。また、移動しながら敵を攻撃する突進は、何もしないと転んでしまうので、そろばん連撃や特技につなげて隙を軽減するのが理想だ。特技は、攻撃範囲と威力に優れたはかいのてっきゅうや、仲間全員を回復できるけんじゃの石が便利。とくに後者を習得すると、序盤の貴重な回復役として活躍してくれる。

特徴
- 移動攻撃の突進中は攻撃や特技につなげられる
- はかいのてっきゅうは攻撃範囲が広く、威力も優秀
- けんじゃの石を使った回復役として活躍する

⬅はかいのてっきゅうは、最後の一撃が非常に強力。この攻撃がヒットするように、特技をうまくくり出そう。

強烈な一撃を叩き込め!

パーティを癒す貴重な回復手段

➡けんじゃの石は、強敵との戦いでとくに重宝する。いつでも使えるように、MPを温存して戦うこと。

マリベル

武器:ブーメラン

ブーメランを投げるタイミングをつかもう

ブーメランを使った攻撃は攻撃範囲が広く、複数の敵を一網打尽にできる。ただし、攻撃力は控えめなので、ふたつのブーメランを同時に投げるデュアルカッターを発動させて、手数を増やそう(詳細は下記参照)。敵に近づかれたときは、後退しながらブーメランを投げるクロスカッターの特技が便利。また、敵の守備力を下げる呪文のルカナンを覚えておくと、強敵との戦いで役に立つ。

特徴
- ブーメランを使った遠距離&広範囲の攻撃が得意
- デュアルカッターが発動するとブーメランが2枚になる
- メラ系やルカナンなどの呪文も習得できる

⬅オルネーゼの鉄甲斬と同じく、ルカナンで敵の守備力を下げておくと、ダメージを与えやすくなる。

サポート役もバッチリ!

キャッチしたときにボタンを入力せよ!

➡デュアルカッターは、戻ってきたブーメランをキャッチするタイミングでボタンを押すと発動する。

ガボ

武器:ツメ

素早い動きで敵を翻弄する野生児

ツメや相棒のオオカミとの連携は、全体的に攻撃速度が速く、ダメージの低さを手数で補える。回転突進やおおあばれなど、移動しながら攻撃できる技も多いので、ヒットアンドアウェイで華麗に立ち回ることも可能だ。特技では、遠距離攻撃が可能なおおかみよびやとおぼえがあると、離れた敵にも対応しやすい。回復と攻撃力アップの効果を持つ、ほねつきにくも早めに覚えよう。

特徴
- 攻撃速度の速い攻撃が多く、手数で攻めるタイプ
- 移動しながら攻撃する技や遠距離攻撃もくり出せる
- ほねつきにくの特技で回復と強化が同時に行える

特技の連続ヒットで大ダメージを狙え!

⬆おおかみよびやとおぼえは、敵の近くでくり出すとヒット数が伸びやすく、大ダメージを与えられる。とくに、巨大な敵は攻撃を当てやすいので、敵の背後などから狙ってみよう。

はみ出し情報④ 雷が弱点の敵

メタルハンターなどのモンスターは雷の攻撃が苦手。雷の特技や呪文を当てると、感電したような状態になり、一定時間、行動不能になる。一方的に攻撃できるので、ツェザールの雷光斬やデイン系の呪文で攻めよう。

祝 30周年おめでとうございます!『ドラゴンクエスト』と同い年なんですね! 見習せ、100周年!!

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン ドラゴンクエストシリーズ プロデューサー 市村龍太郎

攻略ガイド

ジャイワールまでの道のりをナビゲート。フィールドの特徴や注意すべきモンスターを解説する。

ゼビオンとジャイワールを目指そう

オレンカを旅立った主人公たちの最初の目的地は、グリーネ草原の先にあるゼビオンだ。草原に生息するモンスターはそれほど強くないが、ごろつきとのバトルが発生するので、油断は禁物。ゼビオン到着後は、ゴルダ砂漠を抜けてジャイワールを目指すことに。砂漠にはギズモやゴーレムなど、手強い魔物が出現するうえ、ストーリーバトルも多い。仲間のレベルを上げたり、装備を新調しながら攻略していこう。

←浮遊するギズモは攻撃を当てにくい。遠距離攻撃が可能なマリベルなどでダメージを与えよう。

ごろつき

動く茂みに注目だ！

トルネコを襲うごろつきたちとのバトル。ごろつきは、茂みから続々と登場するが、出現する前に茂みを攻撃すると一撃で倒せる。ごろつきをふつうに倒すよりも圧倒的にラクなので、画面右に表示されるメッセージやミニマップ、茂みの動きを頼りに、ごろつきの位置を特定して攻撃しよう。

出現した敵は後回し！

←ごろつきが出現しそうなときは、画面右にメッセージが表示される。ごろつきへの攻撃を止めて、敵が潜む茂みに急行せよ。

ごろつきを発見！

→ごろつきが隠れた茂みを見つけた後は、茂みを攻撃すればオーケーだ。ごろつきが隠れていれば、一撃で撃破できるぞ。

よろいのきし

モンスターコインが大活躍！

ここでは、よろいのきし以外にも、ゴーレムなどが出現。よろいのきしはタフなので、まずは周囲の敵を全滅させること。運がよければゴーレムのモンスターコインが手に入り、よろいのきしとの戦いがラクになる。なお、サポートタイプのミイラ男もおとりとして使えるので活用するといい。

↑よろいのきしは、タックルで一気に間合いをつめてくる。離れた場所にいても油断は禁物だ。敵が1体になったら、ゴレムに変身したり、攻撃後の隙などをついて撃破を目指そう。

ジャック将軍

主人公たちの前に二度立ちはだかる！

ジャック将軍は、"オレンカ軍 進軍開始！"と"ピラミッドは 罠がいっぱい！？"に登場。前者は一定のダメージを与えると撤退し、後者は撃破できる。右手の武器と巨体からくり出される攻撃はどれも脅威なので、みかわしで回避するのが理想だ。手に入るモンスターコインを活用するのも有効。

撤退に追い込め！

←1戦目は、ジャック将軍のHPを約4割まで減らすと撤退する。ステージには配下の魔物も数多く出現するので、範囲攻撃で一網打尽しよう。

強敵もハイテンション状態なら怖くない！

↑2戦目のステージも、道中に多くの魔物が出現するので、ジャック将軍との戦いでモンスターコインを活用しやすい。テンションゲージも溜めておいて、攻撃を畳み掛けるのだ。

はみ出し情報⑤ 便利なロックオン機能

一部の敵は、R3ボタンを押すとロックオンできる。この状態のときは、画面の中央に敵の姿を捉えられるので、攻撃を当てたり、回避しやすくなるぞ。また、敵の動きを観察したいときにも有効だ。強敵との戦いで活用しよう。

ファミ通さんの方が『サガ』よりかなり年上な気がしていたのですが、そうでもないんですね。

スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン ゲームデザイナー 河津秋敏

SPECIAL INTERVIEW

アクションRPG+『DQ』を見事なまでに正統進化させたクリエイターに直撃!

ここからは、本作の開発を手掛けたふたりのキーパーソンのインタビューをお届けしよう。ご存じの通り、プロデューサーの青海氏、ディレクターの庄氏は前作から引き続き現職を担当しており、休むことなくこの数年を駆け抜けたという。そのスピードで、なぜ本作はこれほどまでに高い完成度を誇る作品に仕上がったのか？ 正統進化を果たしたその道程に迫る――。

PROFILE

写真左
スクウェア・エニックス **青海亮太** 氏（文中は青海）
プランナーやアシスタントプロデューサーとして『DQ』シリーズの開発に携わり、『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』からシリーズのプロデュースを担当。

写真右
コーエーテクモゲームス **庄 知彦** 氏（文中は庄）
ω-Forceで『真・三國無双』シリーズや『TRINITY Zill O'll Zero』などを手掛け、『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』からシリーズのディレクションを担当している。

気持ちよく、ストレスなく遊べます!

『DQ』らしい冒険を今回のテーマにしました

――前作は高い注目を集めましたが、ユーザーからはどのような反応がありましたか？

青海　「もっと冒険をしている感が欲しい」、「もっとフィールドを探索したい」といった、さまざまなご意見をたくさんいただきました。『DQ』の軸は、フィールドを移動しながらバトルして、物語を進めていくことにあるので、そういった冒険感を味わいたかったと思います。ただ、アクションRPGとしての『DQ』の完成度をしっかりと高めようという目標があり、泣く泣くあきらめた部分もありました。

庄　私は、思いのほか多くの方にアクションRPGとしての『DQ』を受け入れていただけたのがよかったですね。アクションゲームをプレイしていなかったユーザーさんも楽しめたという声をいただいたのはうれしかったです。

――ちなみに、前作の発売後すぐ、ほぼ1ヵ月後に本作の制作が発表されました。

青海　2015年4月1日にロゴを発表しましたね。エイプリルフールだったので、少しざわざわしましたが(笑)。あの時点では正式なサブタイトルも決まっておらず、シナリオの決定もこれからというタイミングでした。もちろん、もっと以前から「つぎはこういうゲームにしよう」という話はしていましたが。

庄　前作の開発が終わるころには次回作を企画して、4月1日の時点では、フィールドの構想など、大まかな部分は決まっていました。

青海　前作では盛り込まなかったフィールド、転職、それにマルチプレイは入れようと。

庄　前作でも発表時からマルチプレイで遊びたいという意見をいただいていましたね。ただ、まずはアクションRPGとしての『DQ』を作ってからの話だとは思っていました。前作で最初に作った企画書には「マルチプレイをやりましょう」と書いてはいたのですが……。

青海　企画書のいちばん最後に書いてありましたよね。

庄　マルチプレイをいきなり実装するよりもしっかりと作ることを優先しようと、途中でなったんです。

――前作でアクションRPGの『DQ』を見せましたが、いろいろな指摘があったと思います。今回驚いたのが、そういった懸念をすべて汲み取ったうえで解決している点ですね。

庄　そう言っていただけるとうれしいですね。たとえば、アイテムを取得する仕様で言うと、本作では"拾う"動作をしなくても入手できるようにしたのですが、私たちがプレイしていて「簡単に入手できたほうが気持ちいいよね」と単純に思ったこともあります。ダッシュの追加については、前作の開発時に青海さんや開発スタッフから「ダッシュしたい」という声もあった。ただ、前作はタワーディフェンスというか、防衛戦の場面が多く、ダッシュできるとテンポが崩れてゲームバランスが大きく変わってしまうので、やめることにしました。でも、ユーザーさんからの要望もあり、防衛戦の割合も減ったので、最初からダッシュはやりましょうということになりました。

青海　前作は防衛戦バトルが7割ほどを占めていましたが、本作は1～2割程度です。

庄　タワーディフェンスについては、前作ではアクションRPGとしての「DQ」を追究したので、今回は「DQ」らしい冒険感をテーマにしたところ、結果的にすごい減りました。フィールドを自分で移動して探索する冒険感を重視したら、単純に防衛戦に適した状況が減ったということです。今回は要所で防衛戦が登場します。

インタビューはまだまだ続きます！→

祝 30周年おめでとうございます!! 『サガ』も30周年まで、盛りだくさんです。よろしくお願いします。

スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン プロデューサー **市川雅統**

つねにキャラクターを変えながら、あれこれ試してもらいたい（青海氏）

より『DQ』らしいパーティ構成を楽しめるよう意識しました（庄氏）

スタイルに合わせたパーティ編成ができます

SPECIAL INTERVIEW

――フィールドを気持ちよく走り回れるので、アクションRPG感はすごく増していますね。

青海　フィールドにいるモンスターをアクションで倒して、つぎに進むとまた新しいフィールドが出てきて……このくり返しがアクションRPGのイメージですよね。本作は、ステージにバトル専用のエリアとフィールドをバランスよく配置して、探索できる要素もありつつ、アクションゲームとしてステージをクリアーする楽しさもあります。そんな新しいアクションRPGをお見せできたのではないでしょうか。

庄　そのバランスはずっと意識していて、最終的には狙い通りにまとまったと思います。

――ベースは変わっていないとはいえ、アクションの手触りだったり、前作から1年でここまでガラリと変わるとは思いませんでした。

庄　前作を遊んだ方が覚えていて、前作と共有したほうがいいと判断したところ以外は、ガッツリと作り直しました。

青海　堀井（雄二）氏。『DQ』シリーズ生みの親）さんがミーティングでお話していたのは、「前作のお客さんが覚えている基本操作はいっさい変えない。続編は、前作を遊んだお客さんがすんなり入れるようにしよう」ということでした。そこで、これを『DQヒーローズ』シリーズの根幹として、そこをぶれずに新たな要素を加える形にしようと決めたんです。

――双剣が登場することになった経緯は？

青海　前作の主人公ふたりは鎧を着た兵士っぽいデザインでしたが、今回は身軽にしたくて、盗賊をイメージしました。そこから主人公の男女で武器を変えようという話になり……。

庄　ふたりとも前作と同じ片手剣に盾だと、オーソドックスですが新鮮味がない。新しい選択肢も入れたかったので、堀井さんにも相談して双剣を選びました。

――今回はキャラクターによってより役割が分かれていて、きちんとメンバーを考えないと先に進みにくい場面もありますよね。

庄　より『DQ』らしいパーティ構成を楽しめるよう、意識しました。前作では、回復といえばゼシカのハッスルダンスでしたが、今回は意識的に回復役を何人か入れて、パーティに複数入れるのか、あるいはひとりも入れないのか、**プレイヤーのスタイルに合わせたパーティ編成ができる自由度があります。**

青海　戦士系4人で行くのか、ひとり魔法使いや僧侶を入れるのか。パーティを職業で選ぶように、キャラクターを選べると思います。

庄　キャラクターの役割と、役割に見合ったアクションの操作感をデザインしましたから。

――転職して強くなりすぎると、ほかのメンバーの意味がなくなりますよね。でも、バランスを崩さないよう設定されている印象を受けました。

庄　転職によっておいしい面はありますが、キャラクターごとに尖った部分を持たせているので、主人公がすべてにおいて最強とならないようにしています。各キャラクターのバランスは意識しました。マルチプレイでプレイヤー全員がラゼルとテレシアしかいないという図にならないように。

青海　庄さんは相当苦労されていましたね。

庄　少なくとも、私たちがプレイした限りでは大丈夫なはずです！　誰でも楽しめるように、敷居は低いけど懐の大きいマルチプレイにしたので、多くの方にプレイしてほしいですね。

――パーティコンボなどもあって、みんなで戦っている感覚はより強くなりましたね。

青海　**せっかくなので、いろいろなキャラクターを使ってほしい**んです。ひとりに固定せず、つねにキャラクターを変えながら、あれこれ試してもらいたい。なので、戦闘中にバンバンとキャラクターを心地よく切り換えられるように意識しました。

庄　『DQ』でいう「めいれいさせろ」に近い感覚で遊んでもらえたら。それに、キャラクターのレベルを上がりやすいようにしているので、低いレベルでもすぐに追いつけるようになっています。私も青海さんと同じくいろいろなキャラクター、職業、武器で遊んでほしいので、気持ちよく育てて、ストレスなく遊べるように調整しました。

気軽にマルチプレイを楽しめる仕組みを作りました

SPECIAL INTERVIEW

――戦略性という意味で、バランス調整にいちばん時間がかかった要素は？

庄　モンスターの強さですね。今回は自分で攻め上がっていくタイプの戦闘が多いので、敵の強さ次第ではすごくぬるくなり、ゴリ押しで進めてしまうゲームになってしまいがちでした。『DQ』のダンジョンのように、奥へ進むうちにHPやMPがなくなって最後まで到達できないかもしれない。そんな感覚を思わせるように調整するのは苦労しました。本作ではMPが自動回復するので、回復役がいればある程度まで継続できます。それでも、適正レベルで挑んだダンジョンやバトルでしっかりと手応えを感じられるような難度を構築するのは、前作より難しかったかもしれません。

――ゴリ押しでは壁にブチ当たることもありますが、「こんなの無理！」ともなりません。

青海　レベルを上げたり、モンスターコインをうまく使えば突破できるように調整したつもりです。バトルによって使い分けてもいいと思います。「このバトルだったら火力重視でいく」とか、「ちょっと怖そうだからトルネコを入れておこう」とか、状況に応じて使い分けるとお

特徴的な武器は個性を伸ばす方向で差別化しました(庄氏)

もしろいですよ。

――武器の個性はさらに際立っていますね。

庄　**前作で特徴的だった武器はさらに個性を伸ばす方向で差別化したので、そのあたりを実感していただけるとうれしいですね。**たとえば、アリーナとハッサンは同じ武闘家ですが、アリーナは連打の爽快感を前作以上に際立たせる方向で、ハッサンは一発の大きい大砲型にするというように差別化を図りました。

青海　ハッサンは火力重視でゴリ押しも可能なキャラクターかもしれません。攻撃を食らいながらもガリガリと戦えるタイプです。マリベルはメラゾーマも強力ですし、雪原にいるモンスターは炎系の呪文に弱かったりと、モンスターもさまざまなので、楽しんで戦ってください。

――あと、マルチプレイで多くのユーザーが参加できるよう、工夫された点はありますか?

庄　気軽にマルチプレイを楽しめるような仕組みを作ったつもりです。

青海　マルチプレイに特化したゲームに見えてしまうのは避けたいと思いました。あくまでひとりでどっぷりと遊べる安心感は崩さずに、プラスアルファでマルチプレイができるくらいにしようと決めました。マルチプレイは疲れるというお客さんもいらっしゃると思うので、定型文とスタンプだけでチャットできたり、簡単にマッチングできるようにしました。**誰でも楽しめる「DQ」らしいマルチプレイに料理できたのではないかと思います。**

――巨大なモンスターに、みんなでワイワイと挑む共闘感を楽しんでもらいたいですね。

庄　そうですね。自分でスキルを組み合わせて、好きな武器を持ち込んで。武器の見た目を変えられるようにしたのも、実装してよかった点ですね。スライム武器とか、キャラクターが強くなると使われなくなっちゃうけれど、見た目がかわいいじゃないですか。

青海　武器の見た目はひのきのぼうでも、中身はものすごく強いというのもいいです(笑)。

庄　メダル交換所では、メダル2枚でひのきのぼうを交換できますので。

まずはストーリー本編をガッツリと遊んでほしい

SPECIAL INTERVIEW

――まだ詳細が隠された対戦モードは……?

庄　鋭意制作中です。

青海　プレイヤーどうしで戦えるんじゃないかと思われている方もいらっしゃるかもしれませんが、人が直接戦うものではありません。

庄　それはやはり「DQ」の世界観に合わない。プレイヤーどうしが殺伐とするものはやめたいと思っていますので、競い合う形で楽しめるものを作っています。

青海　**お互いにモンスターコインをくり出して競う遊びとだけお伝えします。**

庄　直接的に戦うと、どうしてもギスギスしちゃいますし、勝敗が途中で明確になってしまうと、「もうやめた」となっちゃいますよね。なので、少なくとも最後までみんなで気持ちよく、楽しく競い合うものにしています。

青海　実装のタイミングは、追加コンテンツの終盤になります。最後の大型アップデートで、と考えています。私が言うのも何ですが、だいぶ豪華なアップデートになりますよ。

庄　これも無料で楽しめます。

青海　**無料というのは声を大にしてお伝えしたいですね(笑)。**前作もそうでしたが、安心して遊んでいただきたいんです。ボリュームもすごいですよ。まず本編を前作以上のボリュームで作り込んでいるので、前作でクリアーまで20～25時間を要したなら、今回は30時間以上はかかるかと思います。

庄　エンドコンテンツのやり込み要素も、前作より調整していますので、ボリュームも相当あります。さらにアップデート要素がプラスされるので、やり込み度はかなり高いと思います。

――こだわるのも楽しいですよね。

青海　"時空の迷宮"の地図や武器、キャラクターの成長の方向性など、突き詰めていくのも楽しいと思います。スキルだけでも前作以上にバリエーションが増えているので、お気に入りの組み合わせを見つけてほしいです。

庄　気軽に楽しみたい方は、やり込みを意識しなくとも気持ちよくクリアーできますよ。

青海　まずは、ストーリー本編をガッツリと遊んでいただければ。ぐいぐいと引っ張られるような、続きが気になるストーリーですので。

――皆さんも早く物語を体験してほしいです。単純に、あの驚きを共有したいだけなのですが。

庄　**ネタバレはヤバいです(笑)。**

青海　前作はヘルムードという明確な敵がいましたが、今回はまったくわからない感じで進んでいきますからね。

――先を早く知りたい方も、じっくり進めたい方もとにかく触ってほしいですね。

庄　気軽に楽しんでもらえたらうれしいです。

青海　ストーリーはまったく新しくなっています。前作の知識がなくても遊べるようになっていますので、安心してください。

庄　反対のことを言いますと、前作を遊んでいただいた方には特典があったり、アップデートで追加される前作のキャラクターをより攻略しやすかったりすると思います(笑)。

青海　どちらの方もぜひ!

ひとりでどっぷりと遊べる安心感は崩していません(青海氏)

祝 30周年おめでとうございます。この情報量を毎週毎週、それを積み重ねての30年……。畏怖するほかありません。

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン ローカライズプロデューサー **赤石沢 賢**

次ページから『DQ』誕生30周年特集第2回をお届け!

祝30周年！ 子どものころからゲームが好きで、いつもファミ通を熟読してました。ファミ通なくしていまの自分はありません！

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン ローカライズスティレクター **山本大輔**

さらなる広がりを見せる『DQ』の世界

ドラゴンクエスト

誕生30周年記念特集

2週連続特別企画 第2回

2週にわたってお届けする「ドラゴンクエスト」誕生30周年記念特集。今回は、独自の発展を見せるシリーズ作品を紹介！

1986年に生まれて以来、国民的RPGとなっている「ドラゴンクエスト」シリーズ。その世界は、ナンバリングタイトルにとどまらず、新たな形を持ったスピンオフタイトルとなって広がり続けている。今回は、「DQ」の世界をさらに広げた数々のタイトルを、代表的なシリーズとともに紹介していこう。

【アイコンの見かた】

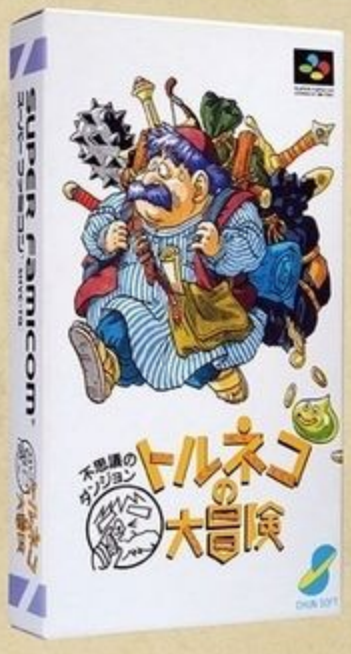
SFC……スーパーファミコン、GB……ゲームボーイ
GBA……ゲームボーイアドバンス、DS……ニンテンドーDS
3DS……ニンテンドー3DS、PSP……プレイステーション・ポータブル
Vita……プレイステーション Vita、Wii……Wii、PS……プレイステーション
PS2……プレイステーション2、PS3……プレイステーション3
PS4……プレイステーション4、PC……PC、AC……アーケード
iOS……iOS、Android……Android

INDEX

「不思議のダンジョン」シリーズ……273ページ
「ドラゴンクエストモンスターズ」シリーズ……274ページ
「ドラゴンクエストヒーローズ」シリーズ……275ページ
「モンスターバトルロード」シリーズ……276ページ
「いただきストリート」シリーズ……277ページ
「スライムもりもり」シリーズ……277ページ
ブラウザ&アプリゲーム……278ページ
多様に進化する「ドラゴンクエスト」シリーズ……279ページ

※本特集では以下の略称を使用しています。
「ドラゴンクエスト」……「DQ」、ファミリーコンピュータ……FC、スーパーファミコン……SFC、プレイステーション……PS
※ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。本特集で使用している画面写真は2D表示のものです。

『不思議のダンジョン』シリーズ



“不思議のダンジョン”を舞台にトルネコが大活躍!

『不思議のダンジョン』シリーズは、『DQⅣ 導かれし者たち』で登場した人気キャラクターのトルネコが主人公となり、“不思議のダンジョン”を冒険するローグライクRPG。1作目のキャッチコピーが“1000回遊べるRPG”と題されていたように、毎回形状が変化する不思議のダンジョンを探索するのが目的で、人気シリーズに。開発を手掛けたのはチュンソフト(現スパイク・チュンソフト)。ゲーム性を活かした後継作に『DQⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』のヤンガスが主人公の作品も発売された。

⬆『DQⅣ』の第3章で登場した、商人のトルネコが主人公。ダンジョン内にあるアイテムを駆使しながら最奥部を目指す。

⬇ダンジョンに落ちているアイテムの中には特殊な能力を持った巻物もあり、これらのアイテムをいかに使うかがカギとなった。

タイトル	発売日	ハード
トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1993年9月19日	SFC
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	1999年9月15日	PS
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス 不思議のダンジョン	2001年12月20日	GBA
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン	2002年10月31日	PS2
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス 不思議のダンジョン	2004年6月29日	GBA
ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン	2006年4月20日	PS2

シリーズの変遷

Ⅰ ダンジョンの内容が毎回変化

1作目となる『トルネコの大冒険 不思議のダンジョン』は、のちに続く『不思議のダンジョン』シリーズの初作品である。スライムやドラキーといった『DQ』シリーズのモンスターが登場。『DQ』の世界観を活かした設定はなじみの深いものだったが、不確定なアイテムを使用して中身を探り、最奥部まで探索するというシステムはかなり珍しかった。1作目で、“もっと不思議のダンジョン”の地下50階にある“証明の巻物”を持ち帰った画面写真を撮って送ると、認定書がプレゼントされるという企画を覚えている人もいるだろう。

⬅⬆モンスターが大量に出現する“モンスターハウス”に出くわすなど、いかに難局を脱するかで皆が頭を悩ませた。

Ⅱ 合成&壺システムが登場!

PSで初めて発売された『DQ』シリーズが『ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン』。基本的には前作のシステムを踏襲しているが、1995年に発売された『不思議のダンジョン2 風来のシレン』で登場した“壺”が導入。アイテム保管の手段が増え、探索の戦略性が増加。『DQ』シリーズならではの転職システムが追加されるなど、独自の発展でファン層の拡大に成功した。

⬆壺は、シリーズを重ねるごとにさまざまな種類が登場。ユーザーもそのたびに有効活用する方法を編み出しては、戦術を競い合った。

Ⅲ 主人公が“ヤンガス”へバトンタッチ

⬆モンスターを仲間にできる“モリーの壺”など『DQ』シリーズのエッセンスをうまく取り入れたゲーム性と緊張感でいまだにファンは多い。

『少年ヤンガスと不思議のダンジョン』は、現行では“不思議のダンジョン”のシステムを導入した『DQ』シリーズの最後の作品。トルネコからヤンガスの少年時代に主人公が変わり、モンスターを仲間にして戦えるだけでなく、ヤンガス自身がモンスターと合体してダンジョンを進める新システムで人気を博した。モンスターの信頼度を上げると指示できる命令が増えていく仕組みは多くのプレイヤーを熱くさせた。

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

タレント 千秋(ちあき)

最初はスライムさえも倒せない弱い主人公が、経験値を増やして友だちを作ってお金を貯めて武器と防具と道具を持って、長い冒険に出る。そして、いつの間にかラスボスを倒せるくらい強くなっている。『DQ』は人生の縮図。大切なものは全部詰まっている。それから、自分の生き方にも気づかされる。ちなみに、私は何時間もコツコツレベル上げして、そのとき持てるいちばん強い武器と防具を揃えて準備万端にしてから進めるタイプですw

タレント、声優、歌手、デザイナー。バラエティー番組を中心に『ノンストップ』(CX系)などに出演中。“チロル社”、“RibbonCasket”などのデザイナーも務める。世界135ヵ国で配信中の絵本アプリ『ミルノのぼうけん』もプロデュース。詳細は公式ブログ『萌同盟』(http://ameblo.jp/chiaki-777/)まで。

©1993 Spike Chunsoft Co., Ltd./ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©1999 Spike Chunsoft Co., Ltd./ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2002 Spike Chunsoft Co., Ltd./ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

祝 30周年おめでとうございます! 僕と同い年のファミ通さん。これからもいっしょに年を取り続けましょう!

スクウェア・エニックス 第6ビジネス・ディビジョン ローカリゼイション・ディレクター 西尾勇輝

『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズ

モンスターを仲間にして、育成し、冒険する大人気シリーズ

「ドラゴンクエストモンスターズ」シリーズは、仲間モンスターの配合・育成をくり返しながら冒険を進めていく、育成要素に重点を置いたRPG。1998年の『ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド』以来、定期的にシリーズ作品が発売されており、3月にはシリーズ最新作となる『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3』が登場。モンスターに乗れる"ライド"システムなどの基本要素はそのままに、新要素を加えることで、世代を越えた根強いファンを獲得している。本シリーズ最大の特徴は、なんと言っても配合と育成の楽しさだ。モンスターを仲間にし、配合を考えて最強のモンスターを育成する楽しみは、手塩にかけて我が子を育てるようなもの。その結晶たる育てたモンスターがどれほどの強さなのかを、対応ハードに合わせて進化する通信対戦を使って競い合うという競技性も、長く続く人気のポイント。

←シリーズを通して、配合によって最強のモンスターを育て上げるという基本システムは不変。その結果、老若男女に愛される作品となった。

タイトル	発売日	ハード
ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド	1998年9月25日	GB
ドラゴンクエストモンスターズ2　マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち	2001年3月9日	GB
ドラゴンクエストモンスターズ2　マルタのふしぎな鍵 イルの冒険	2001年4月12日	GB
ドラゴンクエストモンスターズ1・2　星降りの勇者と牧場の仲間たち	2002年5月30日	PS
ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	2003年3月29日	GBA
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	2006年12月28日	DS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	2010年4月28日	DS
ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド3D	2011年3月31日	3DS
ドラゴンクエストモンスターズ2　イルとルカの不思議なふしぎな鍵	2014年2月6日	3DS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	2016年3月24日	3DS

シリーズの変遷

Ⅰ 戦うのは仲間モンスター！

シリーズ1作目から主人公はモンスターマスターであり、実際に戦うのは仲間モンスターとなっている。当初は"野性値"が存在し、戦闘で"さくせん"を指示しても命令を聞かないので、野生値を下げる方法に皆が工夫を凝らした。野性値はシリーズが進むうちに廃止、特技や属性など戦略に関する要素が強化された。

←仲間モンスターはそれぞれに系統があり、どのモンスターを仲間にするかが重要に！

Ⅱ ファン層を拡大した『DQモンスターズ2』

2001年に発売された『DQモンスターズ2』の『ルカの旅立ち』と『イルの冒険』は、登場するモンスターに若干の違いはあるものの、メインストーリーは同じ。基本的なシステムは前作となる『テリーのワンダーランド』を踏襲しているが、配合時に生まれるモンスターを確認できるなど、便利な機能が追加されたことで遊びやすくなり、一気にプレイヤー層が拡大した。いまではすっかり人気のキャラクターとなった"ワルぼう"が初登場したのも、『DQモンスターズ2』である。また、本作は『DQ』シリーズとして初めて名前が5文字まで入力できるようになったことでも知られている。

⬅⬆生意気な口調が印象的なワルぼう。憎めないキャラクターで人気も高く、ニンテンドー3DS版では進化(?)した姿を見せてくれた。

Ⅲ キーファが主人公として登場した作品も！

「ドラゴンクエストⅧ エデンの戦士たち」に登場したキーファの幼少期を主人公にしたシリーズ作品が、『キャラバンハート』だ。これまでとは違い、人間の仲間やモンスターとキャラバンを組み、配合ではなく"転身"させるという独自のゲームシステムが話題に。食料の概念が導入され、数値がゼロにならないよう工夫しながら冒険を進めていく戦略が重要となった。

⬆キャラバンは最大でモンスター3体と人間12人で移動する。異色の作品だが、ゴールドなど後継作に引き継がれた要素も！

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

タレント　中川翔子(なかがわ・しょうこ)

「ドラゴンクエスト」30周年、本当におめでとうございます！「ドラゴンクエスト」は別格！ みんなの人生に、太陽のようにずっと寄り添って、さまざまな"素敵"を教え続けてくれている、とても大切なゲームです。「ドラゴンクエスト」の思い出が、心の冒険の書にたくさんの懐かしい記憶をセーブしてくれています。家族との時間の大切さや、辛いときは「ドラゴンクエスト」で遊んで乗り越えたり……。堀井先生の「人生はRPG」という言葉が、本当に心に響いています。これからも一生、「ドラゴンクエスト」の発売日をいちばん楽しみにしていきます！ いまだにファミコン版の「DQⅣ」と、スーパーファミコン版の「DQⅤ」が大好きで、時間があるときはプレイしています。叶わぬ夢だとわかっていますが、ファミコン版の「DQⅣ」、スーパーファミコン版の「DQⅤ」の音源・絵をそのまま携帯で遊べる移植版を作ってください！ あのころの、あのままの「ドラゴンクエスト」で遊びたいです！

タレント・歌手・女優として、数々の舞台で活躍。『ドラゴンクエストヒーローズⅡ』のボイスキャストだけでなく、7月より全国5都市で開催される"ドラゴンクエスト ライブスペクタクルツアー"でもアリーナ役を務める。

スクウェア・エニックス 第8ビジネス・ディビジョン ディビジョン・エグゼクティブ兼プロデューサー 広野 啓

©1998 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2001 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

スキルポイントといった成長要素がどんどん進化！

2006年に発売された『DQモンスターズ ジョーカー』は、シリーズのターニングポイントとなった作品。配合、育成のおもしろさはそのままに、『DQⅧ』に登場した"スキルポイント"を導入。スキルポイントを自由に割り振って自分なりの育成の方向を決められるようになり、モンスターの個性が広がった。戦闘でもシンボルエンカウント方式が採用され、以降に引き継がれた。

←↑モンスターの育成方向はある程度制限されていたが、スキルポイントが導入されたことで、一気に自由度が広がったのだ。

"サイズ"の概念が登場！

2010年の『DQモンスターズ ジョーカー2』では、モンスターにサイズの概念が導入。サイズに応じて、戦闘に参加させるモンスターの数が変わることになった。数は限定されるものの、サイズの大きいモンスターは強力であり、戦略性の多様化にもつながった。

←3D表現でモンスターのサイズ感がわかりやすくなった。

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

タレント　椿姫彩菜(つばきあやな)

初めて『DQ』を触ったのが、SFCの『DQⅠ・Ⅱ』。FCで『DQⅢ』、『DQⅣ』と遡って、ゲームボーイで『テリー』を貪っていた幼少時代……。こんなに人生が『DQ』いっぱいで、感慨深いです。攻略がわからなくて友だちの家に集まったり、小説版(いのまたむつみ先生の美麗なイラスト！)、4コママンガ、"バトえん"、アニメ。思い出がいっぱいで、本当に青春でした。『モンスターバトルロード』では子どもたちに混ざってゲーセンに通ったり(笑)。私はRPGがいちばん好きなのですが、『DQ』の影響ですね、完全に！ それぞれのキャラが人生を背負っていて、背景があるRPGが好き。 いちばん好きなのは『DQⅡ』。シンプルかつRPGの頂点、 原点だと思っています。いつも変わらぬすばらしいシナリオで、 テキストでも感動できるって、 すごいですよね……。新しいことに挑戦し続ける堀井さんの魂も、 やっぱりすごいと思います。 浸透していなかったRPGを身近にしてくれた『DQⅠ』、あまり一般的ではなかったオンラインゲームをわかりやすく噛み砕いてくれた『DQX』。『DQⅪ』から『DQ』がどう進化していくのか、何を見せてくれるのか、楽しみでしかたありません。30周年ということでゲーム以外のコンテンツもわくわくです！

タレントとして、テレビや配信番組などで活躍中。ゲームの造詣が深く、『真夜中のニャーゴ』木曜日(フジテレビオンデマンド)、『ドラゴンクエストX TV』(ニコニコ生放送)のMCなども担当している。

30周年おめでとうございます！「半熟英雄」のモンスター公募や「LIVE A LIVE」の敵募集など、いろいろさせていただきましたね。僕も今年で旧スクウェア入社から30周年。"同い年"の盟友として、今後とも切磋琢磨してゲームを盛り上げていきましょう！

スクウェア・エニックス 第3ビジネス・ディビジョン シニア・マネジャー **時田貴司**

『ドラゴンクエストヒーローズ』シリーズ

多彩なアクションを駆使して戦う新たな『DQ』のスタイル

プレイステーションフォーマットでは10年ぶりとなる『DQ』シリーズであり、シリーズ初の本格アクションRPGとして2015年に発売され、人気を博した『DQヒーローズ』。オリジナルのストーリーに、クリフトやマーニャ、テリーといったシリーズの人気キャラクターが登場し、爽快感溢れるアクションが気軽に楽しめることが最大の魅力。5月27日には最新作である『ドラゴンクエストヒーローズⅡ　双子の王と予言の終わり』が発売され、転職やマルチプレイなど新たなシステムを導入して好評となっている。

←ド派手なアクションが簡単にくり出せることで、幅広い『DQ』ファン層にも訴求した。

タイトル	発売日	ハード
ドラゴンクエストヒーローズ 闇竜と世界樹の城	2015年2月26日	PS3 PS4
ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	2016年5月27日	Vita PS3 PS4

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

俳優　松坂桃李(まつざか・とおり)

30周年おめでとうございます。『DQⅥ』のテリーという剣士のキャラクターがすごく好きです。また、ボイスキャストを務めたときは小さいころにのめり込んでいた世界にまさか自分が入れるとは思ってもみなかったので、うれしさと驚きと衝撃で、何ともいえない気持ちがありました。今後、『DQヒーローズ』の第3弾を作られるのであれば、ぜひまた違うキャラクターで臨んでみたいです。

俳優。『ドラゴンクエストヒーローズ　闇竜と世界樹の城』では、主人公アクトのボイスを担当した。宮藤官九郎脚本で話題のテレビドラマ『ゆとりですがなにか』(日テレ系)に出演中。出演情報の詳細は公式サイト(http://www.topcoat.co.jp/artist/matsuzaka-tori/)まで。

シリーズの変遷

最新作でマルチプレイがついに実装される！

最新作の『DQヒーローズⅡ』では、ついにマルチプレイが導入。ハードの垣根を越えて、プレイヤーとの協力プレイが楽しめることで、いままでの『DQ』シリーズでは味わえなかったプレイスタイルを確立している。

←誰でも気軽にマルチプレイが楽しめるのも魅力。

©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

『モンスターバトルロード』シリーズ

“モンスターバトルロード”を題材にしたカードバトル！

『モンスターバトルロード』シリーズは、『DQⅧ』で登場した“モンスター・バトルロード”を題材にしたカードバトルが楽しめる、『DQ』シリーズ初のアーケードゲームである。2007年に第1作が稼動されて以降、短い期間でコンスタントに続編が発表された。最大の特徴は、筐体に設置された巨大な剣。必殺技をくり出すときに使うなど、筐体を活かした独自の遊びかたで人気を集めた。

⬅⬆自分でカードを組み合わせて戦うゲーム性に大人も子どもも熱くなった。その人気で家庭用ハード版も登場した。

タイトル	発売日(稼動日)	ハード
ドラゴンクエスト モンスターバトルロード	2007年6月21日	AC
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ	2008年12月3日	AC
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡレジェンド	2010年1月15日	AC
ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	2010年7月15日	Wii

シリーズの変遷

Ⅰ 3枚のカードでチームを編成する独自のルール

⬆モンスターの特技に合わせてチームを編成するべく、カード収集に熱くなったはず！

バトルは、自分のカードを筐体に読み込ませてチームを編成して戦う仕組み。組み合わせに応じて能力アップのボーナスが得られるため、戦いに応じてチームを組み替える方法が重要となった。

➡スペシャルカードをスキャンすれば、歴代作品のキャラクターも登場することで、従来のファンも大いに盛り上がったのだ。

Ⅱ 家庭でも『モンスターバトルロード』が楽しめるように！

『モンスターバトルロード』シリーズを家庭で楽しめるようにした『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』だ。特定のツールこそ必要だったが、アーケードで集めたカードをそのまま使うことができたことで大ヒットを記録。追加モンスターとしてアトラスやバズズ、キングレオといった『DQ』シリーズでおなじみのモンスターが登場したりと、シリーズファンに突き刺さる施策も人気の一因となった。

⬆アーケードでのプレイ感覚を再現すべく、Wiiリモコンを武器に見立てて振ることでアクションをくり出すことができるように。

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

芸人　井上聡(いのうえ・さとし)

子どものころ、近所の兄ちゃんが遊んでいた『DQⅠ』を後ろで見ていたのが、『DQ』との出会いでした。そこから現在の『DQX』に至るまで、すべての作品を遊んでいますが、楽しくておもしろくて、ほんとにすごいゲームです。各ナンバリング作品に思い出はありますが、いちばんはやはり『DQⅡ』になります。3人に増えて戦闘に幅ができたことや、サマルトリアの王子を仲間にした後、洞窟を抜けてからの難度のはね上がりかたに恐怖したこと、“たいようのもんしょう”が永久に見つからないと心折れそうになったこと、そしてラストの長い洞窟を抜けた先に広がる雪景色に感動したことなど、子どもながらにいろいろな感情で楽しめていたので、思い出が強いです。この先、歳を取ってゲームをしなくなっても、『DQ』だけはやっていくんだろうなあ。

本誌連載でもおなじみ、お笑いコンビ“次長課長”のひとり。『サタミンエイト』(テレビ神奈川)のMCなどで活躍中。6月10日に大阪で開催予定の“ドラゴンクエストXどっぷり芸人オールナイトNGK”にも出演。

イラスト：荒井清和

『モンスターバトルロード』の系譜を継ぐ最新作が今夏いよいよ稼動開始！

2010年に稼動を終えた『モンスターバトルロード』シリーズの系譜を継ぐアーケード向けの最新作『ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー』が、今夏に稼動予定となっている。カードを使ったバトルはそのままに、モンスターの組み合わせによってコンボをくり出せるようになるなど、戦略の幅がより広がっている。その進化をとくと見よ！

タイトル	発売日	ハード
ドラゴンクエスト モンスターバトルスキャナー	2016年夏稼動予定	AC

©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2008-2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/Marvelous/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2008-2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
※『ドラゴンクエスト　モンスターバトルスキャナー』の画面は開発中のものです。

スクウェア・エニックス 第10プロデュース・ディビジョン『ミリオンアーサー』シリーズプロデューサー 岩野弘明

『いただきストリート』シリーズ

『いたスト』の世界に『DQ』のキャラクターが集結!

⬆アリーナやビアンカといった歴代作品の人気キャラクターが登場し、『DQ』シリーズになじみの薄かった世代にもその世界観を知らしめることに成功した。

『DQ』シリーズ生みの親である堀井雄二氏がゲームデザインを手掛けた『いただきストリート』に、『DQ』の要素を取り入れたシリーズ。『FF』シリーズや『マリオ』とのコラボなど、作品の垣根を越えて登場するキャラクターたちと、パーティーゲームとしての完成度で話題となった。マップがラダトーム城になるなど、『DQ』ファンに刺さるポイントが随所にあり、いまだ人気は高い。

⬆『いただきストリートWii』ではフリーのオンライン対戦が可能となり、対戦プレイが大盛況に!

タイトル	発売日	ハード
ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートSpecial	2004年12月22日	PS2
ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートポータブル	2006年5月25日	PSP
いただきストリートDS	2007年6月21日	DS
いただきストリートWii	2011年12月1日	Wii

『スライムもりもり』シリーズ

独特のゲーム性で人気を博したアクションアドベンチャー

プレイヤーがスライムを操作するアクションアドベンチャーゲーム。知らない人はいない人気者のスライムを主人公にしているだけでなく、体を伸ばして攻撃する、頭に物を乗っけて移動するといったスライムならではのアクションや、携帯ゲーム機で遊べる気軽さで、いまも人気の高いシリーズだ。1作目は資材を集めて依頼を達成すること、2作目では"しっぽ団"にさらわれた仲間を救出することが目的となるなど、シリーズを重ねるごとにゲーム性を少しずつ変えていったのも特徴。3作目はフィールドの登場で、よりスケールの増した冒険が体験できるようになった。

タイトル	発売日	ハード
スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	2003年11月14日	GBA
スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団	2005年12月1日	DS
スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	2011年11月2日	3DS

シリーズの変遷

進化するアクションで人気シリーズに

シリーズを重ねていくごとに新たなアクションが登場していったのも本作の特徴。スライムを活かしたアクションをベースに、2作目には戦車のような"勇車"が、3作目では"船"が登場。勇車や船どうしで戦うといった、スケールの大きなバトルでプレイヤーを飽きさせなかった。錬金などのカスタマイズ要素も積極的に取り込んだ、やり込み度の高い意欲作でもあった。

⬅⬆体を伸ばしてアタックする"スラ・ストライク"から、最新作に登場した船で戦うバトルまで、幅の広いアクションが楽しめる。

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

芸人 川島 明(かわしま・あきら)

思えば、7歳のころに初めて身近に"勇者"がやってきたわけですが、カセットが買えなかった僕は、学校が終わると友だちの勇者の後ろ姿を興奮しながら見守り続けたものでした。そこで見たスライムやロトの紋章を脳に焼き付け、学校の休み時間にプリントに描いてクラスメイトから人気を博し、結果的に"勇者"的な存在になれました。『DQV』ではビアンカとフローラのどちらを選ぶかで、実際にコントローラを置いて夜の街をフラフラと歩き、公園で真剣に6時間悩みました。そんなゲームは、後にも先にも『DQ』だけです。いまもすごい可能性に挑戦し続け、成長していく『DQ』。僕らも、どこまでも必死についていきます!

お笑いコンビ"銀鏡"のひとり。『直撃LIVE グッディ!』(フジテレビ系列)木曜日パネラー、『すっぴん』(NHKラジオ第1)の木曜パーソナリティなど、幅広い分野で活躍。自身が描いた"うつむきくん"のLINEスタンプが発売中。

祝 ファミ通様、30周年おめでとうございます。ファミ通といえば編集者やライターさんが、本当に楽しみながら記事を作られている印象でした。これからも読者の皆様に、ゲームのおもしろさ、魅力を伝えていただきたいと思います。それから、ヴァナ・ディールにも遊びに来て(記事にしてください)ね。

スクウェア・エニックス 第5ビジネス・ディビジョン [FF XI] プロデューサー 松井聡彦

©2004 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. FANTASY characters: ©SQUARE ENIX DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX キャラクターイラストレーション: 天野シロ
©2006 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. FANTASY characters: ©SQUARE ENIX DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX キャラクターイラストレーション: 天野シロ
©2011 ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. DRAGON QUEST characters: ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX SUPER MARIO characters: © 2011 Nintendo.
©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

ブラウザ&アプリゲームとなった『DQ』シリーズ

よりお手軽に『DQ』の世界が楽しめるように!

パソコンやスマートフォンの普及にともない、『DQ』の世界を楽しめる環境も大きく広がっている。ここに紹介する作品はいずれも基本プレイが無料となっており、短い時間でも気軽に楽しめるゲーム性が特徴だ。しかし、『DQ』の世界観をしっかりと表現しているため、ファンも納得の内容となっている。もうひとつの特徴として、アップデートを重ねていくごとに新たなシナリオやシステムが追加されていくこと。これも新しい『DQ』の姿である。

タイトル	発売日	ハード
ドラゴンクエスト モンスターパレード	2013年9月2日	PC
ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト	2014年1月23日	iOS Android
星のドラゴンクエスト	2015年10月15日	iOS Android

⬆モンスターを引き連れて冒険をする『ドラゴンクエスト モンスターパレード』。ブラウザゲームならではの気軽さとモンスターをスカウトするゲーム性が人気。

モンスターのキャラバンを率いて冒険しよう

モンスターのキャラバンを率いるキャラバンマスターとして冒険を進める。マウスを使用したアクションや、クエスト受注、モンスタースカウトといったおなじみの要素で『DQ』ファンからの支持も高い。現在はスマートフォン向けの『ドラゴンクエスト どこでもモンスターパレード』もサービスを提供中。

⬅ブラウザゲームながら本格的なストーリーを楽しめる点にも注目。文字通り、パレードのように進むモンスターをつまんで操る操作性と、その姿がかわいらしい点も人気の理由なのだ。

タッチ&フリックで『DQモンスターズ』をその手に!

⬆モンスターの育成こそ『DQモンスターズ』! 毎週もらえる"はぐメタのカギ"を活用すれば、手軽にレベルアップしてすぐに育成が楽しめる。

『DQモンスターズ』シリーズが持つ育成のおもしろさを、スマートフォンで楽しめるように最適化されたのが『ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト』。1700万ダウンロードを突破する人気を誇る本作は、マップの移動はフリック、戦闘も敵にタッチするだけという簡単操作で、オートバトルも用意されている気軽さが最大の強みだ。集めた仲間モンスターをレベルアップして配合や"転生"をさせながら、より高ランクのモンスターを育成するのが楽しく、自分のパーティで対人戦や協力プレイができるのもポイントだ。

星をまるごと探索する壮大な本格RPG

⬆"とくぎ"のゲージが満タンになったときにタッチすれば多彩な攻撃をくり出せるのだ。

とある星をまるごと舞台にした壮大なRPG。プレイヤーはクエストをクリアーしながら装備を整えていき、冒険を進めることになる。バトルは自動で行われ、装備した武器によって使用できるスキルが変化する仕組みとなっており、どの武器や装備を使うか、戦略性の高さで人気を博している。スピンホイールを使った独自の戦闘システムも緊張感のあるバトルを実現し、いろいろなナンバリングタイトルの曲が随所で使用されていることもファン心理をくすぐっている!

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

芸人 竹若元博(たけわか・もとひろ)

そういえば、『DQⅠ』をひとりでニヤニヤ遊んでいたときから、友だちとキャッキャッ言って盛り上がってました。『DQⅡ』や『DQⅢ』と進化していっても、そのときの友だちや新たに知り合った人たちとキャッキャッ言ってました。『DQⅨ』のすれちがい通信では、いままでとは比べものにならないぐらいの人たちと"ドラゴンクエスト愛"を共有できて胸がいっぱいになりましたし、オンラインゲームとなった『DQX』では"ドラゴンクエスト愛"に溢れた人たちとさらに深く関わることができて、毎日やさしさに包まれております。これからも不器用な私にいろいろな世界を見せてください。よろしくお願いします!

よしもと所属のお笑いコンビ"バッファロー吾郎"のひとり。『DQX』プレイヤーとしてもおなじみで、6月10日に大阪なんばグランド花月にて開催されるイベント"ドラゴンクエストXどっぷり芸人オールナイトNGK"に出演。

祝 いち読者としてファミ通町内会とか桜玉吉先生のマンガとか、ゲーム以外のところでも思い出多いです。目指せ50周年!

スクウェア・エニックス 第5ビジネス・ディビジョン『FFXI』ディレクター 藤戸洋司

©2013-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by ZENER WORKS inc.
©2014-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by Cygames, Inc.
©2015, 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

多様に進化する『DQ』シリーズ

いろいろな『DQ』がここに!

『DQ』の世界は、シリーズの枠を越えて、多彩な表情を持つ作品が生み出され続けている。体感アクションゲームに音楽ゲーム、そして"ブロックメイクRPG"と、ジャンルこそ違えど、紛れもなく『DQ』の系譜に連なる作品群がRPGのファン以外も楽しませてくれているのだ。ここにはそんな作品たちを紹介しよう。この広がりを見る限り、これからも多様な『DQ』が登場するのは間違いない!

⬆『シアトリズム』シリーズのゲーム性と『DQ』シリーズの音楽を融合させた音楽リズムゲームも登場した。

剣神ドラゴンクエスト　甦りし伝説の剣

2003年9月19日発売 ／ —

家庭用ゲーム機のソフトではなく、専用機器をテレビにつないで遊ぶ"体感アクションRPG"。ロトのつるぎを模した剣ユニットを振ると、画面内にいるモンスターに攻撃できる仕組みで、剣の振りかたによってホイミやバイキルトなどを使用できるなど、『DQ』の世界を落とし込んだ独特のゲーム性に、強烈な印象を与えた異色の作品だ。

⬆ストーリーは『DQⅠ』がベースになっている。まさに勇者気分で冒険を進められたのだ。

⬆ロトのつるぎをななめに振りおろせばナナメ斬り。夢中になって剣を振り下ろした人も多い。

ドラゴンクエストソード　仮面の女王と鏡の塔

2007年7月12日発売 ／ Wii

『剣神ドラゴンクエスト』のゲーム性を活かし、家庭用ゲーム機で遊べるようになった体感アクション。Wiiリモコンを武器に見立てて振り回すことで、手軽に多彩なアクションをくり出せる。オリジナルのストーリーやボイスなどアイデアの詰まった意欲的な作品だった。

シアトリズム ドラゴンクエスト

2015年3月26日発売 ／ 3DS

『DQ』シリーズで初となる音楽ゲーム。歴代作品の楽曲が60曲以上収録されている。また、『DQ』でおなじみのすごろく場で、仲間キャラクターを集めるのに必要なオーブが獲得できたり、転職できるなど、『DQ』らしさもたっぷり盛り込まれている。

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

2016年1月28日発売 ／ Vita PS3 PS4

"ブロックメイクRPG"として、『DQⅠ』の世界であるアレフガルドを舞台に、モノ作りの楽しさを描き出して大ヒットを記録した作品。主人公はブロックで構成された世界で自由にモノを作り、建物や装備を構築できる"ビルダー"だ。荒廃した大地を復活させ、竜王を倒して世界に光を取り戻すべく冒険する。主人公が拠点となる町を復活させることで物語が新たな展開を見せるなど、独自のシステムで高い評価を獲得した。ストーリーモードに加えて"フリービルド"モードが搭載されており、素材を使った自由なモノ作りをとことん楽しめる。また、作成した建物を、ネットワークを介してプレイヤーどうしでやり取りできることも魅力のひとつ!

ボクのワタシの『ドラゴンクエスト』の思い出

芸人　ケンドーコバヤシ

祝30周年!!　まさに30年ともに歩ませていただいております。いま現在も毎夜『DQX』をプレイしております!!　素材屋シトリの横にたたずむ僕のキャラクターを見たら、そっとしておいてください(笑)。

お笑い芸人。数々の人気番組に出演。『にけつッ!!』(読売テレビ)、『漫道コバヤシ』(フジテレビオンデマンド)などのレギュラー番組でも活躍中。"ドラゴンクエストXどっぷり芸人オールナイトNGK"も出演。

©2003 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SSD CO.,LTD./SQUARE ENIX All Rights Reserved.
©2007 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/GENIUS SONORITY INC./SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
©2015 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. Developed by indieszero Co., Ltd.
©2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

祝「ファミコン通信」のころからの読者です。週に一度、会社の雑誌コーナーにあるファミ通の新刊を手に取りお茶を飲みながらパラパラとめくる時間が、とてもリラックスできて好きです。これからも末永く、楽しい記事を期待しています!

スクウェア・エニックス サウンド部 作曲家
水田直志

読者の皆さんの“声”を聞かせてください！

USER'S eye ユーザーズアイ

集計期間
3月3日～5月10日

レビュー投稿のルール

当コーナーは、227ページの“週刊ファミ通アンケート”や下記アドレスにあてたメールで、皆様から寄せられた意見をもとに構成しています。ご協力いただいた方の中から、毎週抽選で10名様に1000ガバスを差し上げます。ガバス賞品の一覧は、216ページにてご確認ください！

投稿はメールで!!
userseye@ml.enterbrain.co.jp
➡こちらのQRコードを、お手持ちのケータイで読み取ってください。必要項目のご記入もお忘れなく！

【必要項目】
氏名、ペンネーム、年齢、性別、住所、電話番号をご記入ください。

【投稿のきまり】
発売から3カ月以内の、プレイしたゲーム名とハード名、点数（10点満点）、プレイ時間、感想を150文字程度で投稿。

●投稿内容は、編集のうえ、記事に掲載させていただく場合があります。本名の掲載を希望されない場合は、必ずペンネームを記載してください。
※ガバスの発送は、掲載後1カ月以内を予定しています。

シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の錬金術士～

Vita
コーエーテクモゲームス　3月3日発売
価格 5800円（税抜）（6264円（税込））
ジャンル RPG　CERO 12歳以上対象
ダウンロード版は5143円（税抜）（5554円（税込））
キャラクターデザイン：左

ゲーム概要
2014年にプレイステーション3で発売された同名タイトルに、多数の新要素を追加したグレードアップ版。過去シリーズの主人公たちが登場するほか、物語を補完する追加エピソードも盛りだくさん。

新規要素群がギュッと詰め込まれており、オリジナル版をプレイ済みのユーザーからも賞賛の声が多数。とくに歴代の主人公たちが揃い、『黄昏』シリーズのテーマでもある“黄昏”の真実に迫る追加エピソードが好評。また、**スピーディーな戦闘でスムーズに遊べる**点も高評価となった。

読者アンケート 平均点	クロスレビュー 平均点
8.26点	8.25点

集計数	38票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
1票	2票	6票	1票	9票	7票

完結を迎える『黄昏』シリーズ

➡3作品目にして、『黄昏』シリーズの完結編。“黄昏の海”で、何を見るのか……？

歴代主人公たちが夢の共演を果たす！

➡過去作品の主人公であるアーシャとロジーが登場。物語にも密接に絡んでくる。

ユーザーの声

8点 長崎県／コント　30歳／男性／プレイ時間：約75時間
追加要素がかなり多くなっているのがよかった。過去のPlus版と比べても、さらに新規要素が豊富になっているので、力の入れ具合から意気込みを感じる。『黄昏』シリーズの完結編として、シリーズのファンとしては満足できる。

8点 新潟県／雪のフクロウ　30歳／女性／プレイ時間：約50時間
『アトリエ』シリーズでは『黄昏』シリーズがいちばん好きなので、歴代主人公が勢揃いする本作は、いろいろな意味でとても感慨深い。戦闘シーンもスピーディーで楽しいが、調合システムに関しては、前作までのほうが好みかも。

9点 鹿児島県／お湯　23歳／女性／プレイ時間：約20時間
なんと言っても『黄昏』シリーズの歴代主人公勢揃いがうれしすぎます！　大人のアーシャやエスカ&ロジーコンビをパーティーに入れて戦闘できるのが本当に楽しい。プレイステーション3版にあった不具合がなくなっているのも○。

9点 栃木県／ビーグル　25歳／男性／プレイ時間：約40時間
主人公が一堂に会する、本当の意味での『黄昏』シリーズ完結編。概ね移植度も良好で、スムーズに遊べる。Plus版ではあるものの、追加要素の多さは過去最高とも言えるほどで、完成度を含めてそれを目当てに買っても損はないほど。

©2014-2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

サモンナイト6 失われた境界たち

Vita / PS4

バンダイナムコエンターテインメント　3月10日発売

価格　価格未定

ジャンル　シミュレーション・RPG　CERO　12歳以上対象

プレイステーション Vita版は6800円【税抜】(7344円【税込】)、ダウンロード版は6800円【税抜】(7344円【税込】)、プレイステーション4版は7200円【税抜】(7776円【税込】)、ダウンロード版は7200円【税抜】(7776円【税込】)

ゲーム概要

かわいいキャラクターのほのぼのとした物語や、手応え抜群のバトルなどで人気のシミュレーションRPGシリーズ最新作。ラージュとアム、ふたりの主人公による、ふたつのストーリーが展開する。

個性的なキャラクターが織り成すストーリーなどの、**シリーズの伝統は踏襲しつつ、既存のシステムをパワーアップするという丁寧な作り**に高い評価が集まった。本作の目玉要素となる過去シリーズのキャラクターの登場も好評だったが、初心者には入り込みにくいという意見も。

読者アンケート 平均点	クロスレビュー 平均点
8.40点	8.00点

集計数	45票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
1票	3票	8票	9票	13票	11票

ふたつの視点で語られる物語

←ストーリーが進むとラージュとアムが出会い、協力し合うようになるのだ。

骨太なバトルを楽しもう！

➡地形や武器の特性など、さまざまな要素が絡み合う。一手一手を慎重に行おう。

ユーザーの声

9点 東京都／クー　22歳／女性／プレイ時間：約20時間

すべてのシリーズ作品のキャラクターが登場するため、これまでの作品とは違った楽しみかたができるのがいいです。当然ファンとしては満足できる作品ですが、それだけにシリーズ初心者にはあまりオススメできないところも……。

8点 兵庫県／ならはや　30歳／男性／プレイ時間：約8時間

ナンバリングタイトルだが、過去作品のキャラクターが入り混じるオールスターもの。戦闘システムなどは過去作品に準じていて違和感なく遊べる。"夜会話"イベント前にセーブ可能なのはいいが、会話がフルボイスじゃないのは×。

7点 鹿児島県／川見裕一　35歳／男性／プレイ時間：約30時間

間口を広くし、ライトユーザー向けになったぶん、シリーズファンには物足りない感じになったように思いました。召喚石のシステムや戦闘バランスの調整が甘い印象です。シミュレーションRPGの入門用といったところでしょうか。

9点 千葉県／アイビス　27歳／男性／プレイ時間：約45時間

過去シリーズのキャラクターが多数登場し、本作のキャラクターたちとの絶妙な掛け合いイベントが楽しめる。戦闘は新システムを導入しつつも丁寧な作りで遊びやすい。『サモンナイト』シリーズが好きなら絶対に遊んでおくべき作品。

ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス HD

Wii U

任天堂　3月10日発売

価格　5700円【税抜】(6156円【税込】)

ジャンル　アクション・アドベンチャー　CERO　12歳以上対象

ダウンロード版は5700円【税抜】(6156円【税込】)
プロデューサー：青沼英二

ゲーム概要

シリーズ最高の販売本数を誇る『トワイライトプリンセス』のHDリマスター版。カメラアングル調整やWii Uゲームパッドへのマップ表示などで遊びやすくなったほか、高難度の"辛口モード"を搭載。

美しくリファインされたグラフィックに関しては軒並み高評価。カメラアングルやメニュー配置の調整にもこだわって作られており、**オリジナル版プレイ済みのユーザーも新鮮な気持ちで謎解きに勤しんでいた**様子。**"辛口モード"も好評**で、「相当に難しいが楽しい」という感想が多数。

読者アンケート 平均点	クロスレビュー 平均点
8.43点	―点

集計数	39票				
1点～5点	6点	7点	8点	9点	10点
1票	1票	7票	11票	9票	10票

別物のように美しくそしてカッコよく！

←16:9の画面比率に合わせてカメラアングルも調整。リンクの勇姿に見惚れる！

刺激を求めるなら"辛口モード"で

➡フィールドやダンジョンが左右反転し、ダメージが2倍の状態で冒険できる。

ユーザーの声

9点 滋賀県／サスケ　20歳／男性／プレイ時間：約37時間

グラフィックがキレイになったうえ、画面反転の"辛口モード"もあって新鮮に遊べました。ガノンのamiiboも併用すると、すごく歯応えがあってよかったです。ぜひ「リンクのボウガントレーニング」もHDにして出してほしいです。

8点 富山県／ゆーはる　37歳／男性／プレイ時間：約40時間

グラフィックが美しくなり、操作も改善。ストーリーはもちろん、シリーズならではの謎解きやミニゲーム、やり込み要素などがより一層楽しめる。ただ、謎解きのヒントが少ないため、シリーズ慣れしていない人には難しく感じるかも。

8点 東京都／ヘズ　29歳／男性／プレイ時間：約20時間

あくまでもHDリマスター版ではあるが、カメラ割りやゲームパッドを使ったゲームプレイのフォローなど、細かい部分にまで手が入っているのはすばらしい。高難度の"辛口モード"もあり、経験者も初心者も楽しめるものになっている。

9点 長野県／ヘチマ　25歳／男性／プレイ時間：約45時間

ストーリーの流れ、雰囲気の作りかたがすばらしい。海外ドラマ、映画が好きな人なら、間違いなく惹き込まれるはず。選択によって多様に分岐するのに加えて、時間を巻き戻す能力を使っての"行動のやり直し"がとてもおもしろい。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©2006-2016 Nintendo

新着ゲーム通信
UPCOMING GAMES

これから発売・配信されるゲームの最新情報をお届けするこのコーナー。気になっているタイトルの新情報はもちろん、「これは！」という作品を見つけるためにも要チェック！

バイオハザード5

PS4	カプコン	6月28日配信予定
	価格	プレイステーション4版は2593円[税抜]（2800円[税込]）、Xbox One版は2600円[税抜]（2808円[税込]）
	ジャンル	アクション・アドベンチャー　CERO　17歳以上対象
XB One	ダウンロード専売	

本作の概要　2009年に発売された「バイオハザード5」に高解像度、高フレーム化を施したプレイステーション4、Xbox One向け移植版。本編のほかに別売りだったすべての追加コンテンツ、さらにはPC版に追加された"ザ・マーセナリーズ"の"アンリミテッドモード"が収録される。

DLC、PC版専用コンテンツを収録して6月28日配信開始！

クリス・レッドフィールド

特殊部隊S.T.A.R.S.アルファチームの生き残りで、現在は対バイオテロ部隊BSAA所属。観察力、洞察力、射撃能力に優れたベテラン。

シェバ・アローマ

クリスの相棒を努める、アフリカ出身のBSAAエージェント。過去の出来事が原因で、バイオテロに強い憎しみを抱く。

ネットワークを介したふたり同時プレイが話題となり、シリーズ最大のヒットとなった本作が最新ハードで登場。アフリカ大陸を舞台に、数々の危機を乗り越えてきた主人公"クリス・レッドフィールド"と、宿敵"アルバート・ウェスカー"との因縁に、終止符が打たれる。

より鮮明になって甦る

←目を灼くような日差しと闇のコントラストの生み出す恐怖が、さらに加速する。

本作の前日譚となる追加シナリオも

←本編の前日譚"ロスト・イン・ナイトメアーズ"を含む、ふたつの追加シナリオが収録される。

宿敵"ウェスカー"との決着はつくのか？

←アフリカで進行する巨大な陰謀と生物兵器密売の裏には、ウェスカーが関与していたことが明らかになる。

総勢18種のキャラクターを操作できる"ザ・マーセナリーズ ユナイテッド"

⬆通常版では本編クリアー後にプレイ可能だったが、すぐに遊べる！

←さらに、すべてのキャラクターが解放されており、"エクセラ"などを最初から使用することが可能だ。

←"ザ・マーセナリーズ"と"ザ・マーセナリーズ リユニオン"を統合。従来できなかった新旧キャラクターの組み合わせでプレイしよう！

"ザ・マーセナリーズ"を遊びつくせ！

恐ろしい数の群れがプレイヤーを襲う！

←PC版でしかプレイできなかった"アンリミテッドモード"では、ありえない数のクリーチャーの群れとの戦闘を味わえるぞ。

©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2016 ALL RIGHTS RESERVED.
※画像は開発中のものです。

クロスレビューをワクワク楽しみにゲームを買っていた学生が、いまではレビューにハラハラ&ドキドキするゲーム開発者！私の周りにはいつも"週刊ファミ通"がある！　30周年おめでとうございます！

サイバーコネクトツー
制作プロデューサー／ディレクター
西川裕貴

アイドルマスター プラチナスターズ

PS4

バンダイナムコエンターテインメント　7月28日発売予定

価格 8200円(税抜)(8856円(税込))
ジャンル シミュレーション　CERO 12歳以上対象

ダウンロード版は8200円(税抜)(8856円(税込))、「プラチナBOX」は12400円(税抜)(13392円(税込))

本作の概要 芸能事務所"765プロ"に所属するプロデューサーとなって、13人の女の子たちをトップアイドルへと導く『アイドルマスター』シリーズの最新作。シリーズ初となるプレイステーション4版では、アイドルたちのモデルを一新。ライブシーンの描写もパワーアップしている。

ライブを重ねてトップアイドルを目指そう!

⬇➡"メドレーライブ"は、スペシャルミックスのノンストップメドレー。全員でバトンをつなごう。

➡『キラメキラリ』から流れるような展開で『いっぱいいっぱい』へ。最後は『GO MY WAY!!』で大盛り上がり。

会場を駆け巡りライブは最高潮

新たな楽曲や衣装が用意されている本作。13人のアイドル全員が参加する1年に4回のオールスターライブには、ステージを3回連続で行うものと、ノンストップのメドレー形式で行うものの2種類が存在。どちらも全員の心をひとつにしてライブを成功させよう。

新曲『ザ・ライブ革命でSHOW!』

作詞:小金井つくも　作曲:BNSI(佐藤貴文)

新衣装"レボリューションナイト"

⬆➡新衣装で新曲『ザ・ライブ革命でSHOW!』を歌うアイドルたち。

ひとりひとりが主役になって輝く!

バレンティーノ・ロッシ ザ・ゲーム

PS4

インターグロー　9月21日発売予定

価格 7980円(税抜)(8618円(税込))
ジャンル レース　CERO 全年齢対象

ダウンロード版は7389円(税抜)(7980円(税込))

1940年代から開催されている伝統的なバイクの世界選手権シリーズ"MotoGP"のオフィシャルレースゲームシリーズ最新作。本作では、MotoGP界最強のライダーであるバレンティーノ・ロッシをフィーチャーし、彼にまつわるさまざまなモードが用意されている。

⬅15年間でMotoGPワールドチャンピオンを9度獲得し、世界中から注目されているバレンティーノ・ロッシ。

史上最強ライダーにフィーチャーしたレースゲーム!

バレンティーノ・ロッシ

ロッシの歴史を追体験

⬅バレンティーノ・ロッシの物語が楽しめるモードでは、1996年に世界デビューを果たした初レースから、2015年までのキャリアを体験できる。

➡特定のコースやバイク、コンディションで、与えられたミッションに挑戦。立ちはだかるライバルを蹴散らそう。

⬅⬇トップライダーを育成する組織"VR46ライダースアカデミー"の若手ライダーとなって、MotoGPの頂上を目指すキャリアモードも。

⬅F1世界選手権やMotoGPチャンピオンが多数参加する"モンツァ・ラリー・ショー"が楽しめるモードも収録されている。

ラリーで勝利を目指せ

©窪岡俊之 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. Valentino Rossi The Game ©2016 Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved.
Copyright ©2016 Doma Sports S.L. - All rights reserved. Copyright ©2016 VR|46 - All rights reserved. Licensed and published in Japan by Intergrow Inc.
※画面は開発中のものです。

祝 30周年おめでとうございます。国の境目がなくなってきているので、もっとたくさん海外産ゲームをお届けできるよう尽力します。 ユービーアイソフト ローカライズディレクター 岩本けい

◉今週のおもなニュース ……5月19日～5月24日

EVENT “プレイステーション VR”をひと足早く体感! 東京ジョイポリスで特別体験会が開催決定

ソニー・インタラクティブエンタテインメントより10月に発売予定のバーチャルリアリティシステム“プレイステーション VR”の特別体験会が、6月1日～30日の期間、東京ジョイポリスにて開催されることが決定。体験できるコンテンツは、『THE PLAYROOM VR』、『The London Heist(仮題)』、『The Deep(仮題)』の3タイトルを予定。東京ジョイポリスの入場料のみで最新のバーチャルリアリティが体験できる貴重な機会となるので、ぜひ参加してみよう。詳細は、特設ページ(http://tokyo-joypolis.com/event/psvr_jp/)へ。

“プレイステーション VR” 特別体験会 開催概要

- ▶開催期間:6月1日(水)～6月30日(木) ※6月25日を除く
- ▶開催時間:10:00～18:00
- ▶開催場所:東京ジョイポリス 3rdフロア マルチステージ
- ▶出展台数:6台
- ▶体験可能コンテンツ:
  『THE PLAYROOM VR』
  『The London Heist(仮題)』
  『The Deep(仮題)』

EVENT 『サガ』シリーズ×佐賀県のコラボ “ロマンシング佐賀3”開催決定

5月19日、スクウェア・エニックスの『サガ』シリーズと佐賀県のコラボレーションプロジェクト“ロマンシング佐賀3”が発表され、ティザーサイトがオープンした。

2014年実施の“ロマンシング佐賀”、2015年実施の“ロマンシング佐賀2”に続く、コラボ第3弾となる今回のプロジェクト。嬉野市、佐賀市、有田町でのイベント開催が予定されており、嬉野市(実施期間:7月～12月)ではスタンプラリーや旅館とのコラボイベント、佐賀市(実施期間:7月～9月)では原画展“ロマンシング佐賀展”、有田町(実施期間:11月)では“有田まちなかフェスティバル”に合わせたイベントなどが行われる予定だ。

『サガ』と佐賀県が3度目の連携!

TOPIC ニンテンドーeショップ5周年! 記念セールが6月7日よりスタート

ニンテンドー3DS“ニンテンドーeショップ”が5周年を迎えることを記念するセールが、6月7日10時～6月13日23時59分の期間限定で行われることが決定した。期間中は、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』や『マリオカート7』といったニンテンドー3DS用ソフトのダウンロード版や、ダウンロード専用のソフト、バーチャルコンソールタイトルなどを、最大50%オフで購入することが可能だ。対象タイトルなど、セールの詳細は任天堂公式サイト(https://www.nintendo.co.jp/campaign/eshop5th/)で確認してほしい。

オープン5周年を祝うお得なセール!

キャンペーン対象タイトルの一例

●ニンテンドー3DS用ソフト ダウンロード版
『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』
『マリオカート7』など

EVENT 韓国・釜山が『オーバーウォッチ』一色に! “オーバーウォッチフェスティバル”が開催

5月21日、22日の2日間、韓国・釜山にあるコンベンションセンター“BEXCO”にて、ブリザード・エンターテインメント社が制作する『オーバーウォッチ』の大規模イベント“オーバーウォッチフェスティバル”が開催された。

本イベントには、480台の試遊台が設置。ステージではゲーム大会のほか、コスプレコンテストなどが催された。そのほか、開発者サイン会、限定品の物販も行われるなど大盛況。総来場者数(入場無料)は20000人を超え、新規タイトルの発売前イベントとしては、異例の盛り上がりを見せた。

世界にひとつしかないファラの巨大フィギュア

←↓会場にはファラの巨大なフィギュアがお披露目。人気のコスプレ集団“Spiral Cats”も登場し、イベントに華を添えた。

TOPIC 『Splatoon(スプラトゥーン)』一番くじが6月上旬よりセブン-イレブンで発売！

バンプレストは、任天堂より発売中のWii U用ソフト『Splatoon(スプラトゥーン)』を題材にした"一番くじ"の最新作"一番くじ Splatoon"を、6月上旬より全国のセブン‐イレブン店舗にて展開する。 価格は1回620円[税込]。賞品ラインアップは、全7等級23種＋ラストワン賞。A賞の"イカぬいぐるみ"、羽織ると"イカ"になりきれるB賞の"イカセンブク！着られるタオル"、プレイヤーが背負う"インクタンク"をイメージしたD賞の"インクタンク型ペットボトルケース"など、ゲーム内のキャラクターやアイテムをもとにしたグッズが多数取り揃えられている。加えて、くじの半券から応募できるダブルチャンスキャンペーンのプレゼントとして、ゲーム内のアイドル"シオカラーズ"をモチーフにしたTシャツと靴下のセット(全2種) が登場。6月27日までに応募した人にはホタルver.が、6月28日以降に応募した人にはアオリver.が抽選で各50名に当たる。

←A賞のイカぬいぐるみ。約50センチという、ビッグサイズだ。

↑ラストワン賞の"ジャッジくんぬいぐるみ"。最後のくじを引くと、その場でもらえる。

ハズレなしのくじでイカした賞品をもらおう

EVENT 『クーロンズ・ゲート』初の ライブ開催 19年のときを経て、往年のファンが熱狂

ソフトの発売から19年を経て、いまだ根強い人気を持つ『クーロンズ・ゲート』。同作の楽曲を演奏する"クーロンズ・ゲート コンサート 2016 九龍夜奏繪"が、5月22日に都内の東京キネマ倶楽部にて開催された。 当日は、『クーロンズ・ゲート』のサウンドを担当した作曲者・葭島邦明氏らを中心に、アンコール曲を含む全11曲を生演奏で披露。オリジナルサウンドコレクションでボーカルを担当した王天戈がサプライズ登場するなど、大盛り上がりのライブとなった。

葭島邦明氏らが生演奏を披露！

←当日は、ゲームに登場する劇場にあやかって"天堂劇場演奏団"という名のバンドを結成。葭島氏は、歌に演奏にとステージを盛り上げた。

TOPIC 『PSO2』×しまむらが異色のコラボ！ ゲーム内に店舗が登場

セガゲームスは、サービス中の『ファンタシースターオンライン2』について、ファッションセンターしまむらとのコラボレーションキャンペーンを開催する。6月8日～9月7日の期間限定で、惑星"地球"の"東京フィールド"にしまむら店舗が登場するほか、6月18日からは、現実のしまむら全店舗で、ゲーム内で使用できるアイテムコードが付属するコラボTシャツが発売される。さらに、イベント"ファンタシースター感謝祭2016"内で行われたキャラクター総選挙で1位を獲得したマトイ(声:佐藤聡美さん)とルーサー(声:櫻井孝宏さん)による店内放送が6月18日から実施。ゲーム内では聞くことができないので、お店に足を運んでみよう。

しまむら店舗が『PSO2』へも進出

EVENT 勇者としりょうのきしが TGC CAMPUSに登場！

"東京ガールズコレクション"がプロデュースする、女子大生に向けたファッションイベント"TGC CAMPUS 2016 Spring Edition supported by beachwalkers."が5月21日に開催された。数多くの女子大生が会場を埋め尽くすなか、ゲストとして、エンターテインメントショー"ドラゴンクエスト ライブスペクタクルツアー"から、勇者としりょうのきしがランウェイに登場。勇者役を務める松浦司の一般への初お目見えとなった。なお本公演は、7月22日から埼玉公演を皮切りに、福岡、名古屋、大阪、横浜の5都市にて開催される。

勇者もしりょうのきしも見事な造形美！

そのほかの気になるニュース

5月20日　ハムスターが『忍者くん』シリーズなどUPLの権利を取得

"アーケードアーカイブス"を展開するハムスターが、『忍者くん』シリーズや『ぺんぎんくんWARS』、『オメガファイター』などを含む、UPLのゲームなどに関する権利を取得したことを発表。今後ハムスターは、UPLが生み出したタイトルをより積極的に制作・配信することで広く世界に周知し、UPLのゲームコンテンツを継承していく方針だ。

5月24日　PS4＆Steam版『PAC-MAN 256』の配信日が決定

バンダイナムコエンターテインメントは、プレイステーション4、PC(Steam)用ダウンロードソフト『PAC-MAN 256』を、6月22日より配信する。価格は800円[税抜]。本作はオリジナル『パックマン』の基本ルールをもとに、ゴーストを避けながら上を目指すアクションゲーム。配信中のスマートフォン版と異なり、4人同時プレイも可能だ。

MARKETING REPORT
マーケティングリポート

ゲームハード、パッケージソフトの週間販売データや業界関係者の意見を中心に、マーケティングの観点から毎週のゲーム業界を分析するコーナー。

◆集計期間◆ 5月16日～5月22日

『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』が2週連続1位

1位『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』、2位『星のカービィ ロボボプラネット』は先週と変わらずで、両作とも堅調ぶりを見せた。今週は、初登場タイトルが4本ラインクインしたものの、初動はいずれも苦戦気味。3位はプレイステーション4版『HOMEFRONT the Revolution(ホームフロント ザ レボリューション)』で、初週販売本数は、2011年にリリースされた前作のおよそ半分という結果に。4位の『僕のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール』の初動は8828本。ただいまアニメが好評放送中の人気IP(知的財産)のゲーム化作品だけに、少し物足りない結果と言えるが、ブランドが浸透していくことで、販売本数を伸ばしていくと期待したい。6位『喧嘩番長 乙女』は、人気の『喧嘩番長』シリーズの乙女ゲームということで注目を集めた1作だが、話題性の高さのわりには伸び悩んでいるようだ。8位『DOOM』も、全世界で圧倒的な知名度を誇るFPSの最新作としては、いささか物静かな出足に。さらに、今週発売の『バトルボーン』も初動5004本で11位と苦戦している。

週間ソフト推定販売本数TOP10

順位	前回の順位	機種	タイトル	メーカー	発売日	価格(税抜/税込)	推定販売本数(推定累計販売本数)
1	1	PS4	アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝	SIEJA	5月10日	7900円/8532円	20304本 (14万4332本)
2	2	3DS	星のカービィ ロボボプラネット	任天堂	4月28日	4700円/5076円	18108本 (27万9039本)
3	NEW	PS4	HOMEFRONT the Revolution (ホームフロント ザ レボリューション)	スパイク・チュンソフト	5月19日	7980円/8618円	11536本
4	NEW	3DS	僕のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール	バンダイナムコエンターテインメント	5月19日	5700円/5985円	8828本
5	3	3DS	妖怪三国志	レベルファイブ	4月2日	4600円/4968円	8765本 (51万5387本)
6	NEW	Vita	喧嘩番長 乙女	スパイク・チュンソフト	5月19日	5980円/6279円	8752本
7	13	Wii U	『スターフォックス ゼロ+スターフォックス ガード』ダブルパック	任天堂	4月21日	6500円/7020円	7604本 (40215本)
8	NEW	PS4	DOOM	ベセスダ・ソフトワークス	5月19日	7980円/8618円	6274本
9	5	Vita	実況パワフルプロ野球 2016	KONAMI	4月28日	6980円/7538円	5909本 (10万4912本)
10	4	PS4	実況パワフルプロ野球 2016	KONAMI	4月28日	7980円/8618円	5818本 (11万5463本)

識者の視点 充実の海外タイトルは『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』のひとり勝ちに

今週は海外タイトルが充実していました。そんな中、2週連続で1位となった「アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝」は安定感がありますね。発売初週での全世界累計実売本数が270万本に達していて、プレイステーション4というハードのスゴさを感じさせるタイトルとして、世界中のファンから支持されたようです。初登場で3位に入ったプレイステーション4版『HOMEFRONT the Revolution(ホームフロント ザ レボリューション)』は、シリーズが必ずしも超有名IP(知的財産)ではないという点を考慮すると、着実なセールスだと言えるでしょう。海外タイトルに詳しいプレイステーション4ユーザーが、お求めになったようです。「DOOM」は、タイトルのブランド力からすると、少し寂しい結果になりました。過去のタイトルを遊んだことのない人にとっては、名前によるイメージがもたらすハードルが高かったのかもしれません。逆に11位の「バトルボーン」は、オリジナルIPということもあり、認知度不足で少し苦戦したようです。いずれにせよ今週発売された海外タイトルは、多かれ少なかれ「アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝」に食われてしまったとの印象です。シューティング系が多いとは言え、世界観はまったく違うので、個性化は図られていたと思います。そういった意味では、プロモーション次第では、もっとセールスを伸ばせるかもしれません。

「グランツーリスモSPORT」の11月15日発売が発表され、いよいよ日本のゲームユーザーにも受けるプレイステーション4向けタイトルが充実しつつあるという感じです。とくに同作には、プレイステーション4というハードの性能を知らしめる"フラッグシップ"としての役割も期待されます。ハードの普及に向けて、さらに勢いを増しそうです。

SMBC日興証券
株式調査部 シニアアナリスト
前田 栄二(まえだ えいじ)氏

※注釈のないデータはすべてファミ通調べです。
※SIEJAはソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジアの略です。

OPINION BOX ゲームユーザーの意見箱 from ファミ通.com

5月14日～5月20日の

ゲーム業界について

【集計期間：5月21日～5月25日】

今週の注目ニュース BEST5

1位 「ペルソナ5」公式サイトの"キャラクター"ページで新たな仲間とペルソナを紹介

アトラスは、9月15日発売予定のプレイステーション4、プレイステーション3用ソフト「ペルソナ5」の公式サイトを更新。サイト内の"キャラクター"ページにて、最新PVにも登場していた新たな仲間である、新島真、佐倉双葉、奥村春とそのペルソナの情報を公開した。

2位 「ドラゴンクエストヒーローズII」公式サイトでオープニング映像と謎の告知ページが公開!

スクウェア・エニックスは、プレイステーションVita、プレイステーション4、プレイステーション3用ソフト「ドラゴンクエストヒーローズII　双子の王と予言の終わり」の公式サイトを更新し、ゲームのオープニング映像を公開した。また、5月23日～29日に新宿で開催された巨大黒板アートの告知ページも公開した。

3位 「ドラゴンクエストヒーローズII」マルチプレイの詳細が公開!

スクウェア・エニックスは、「ドラゴンクエストヒーローズII　双子の王と予言の終わり」について、他機種版とのマルチプレイやダンジョンでの協力プレイなど、同作のマルチプレイに関する情報を公開した。

4位 「逆転裁判6」本編クリアー後に楽しめるDLCが期間限定無料配信決定!

カプコンは、6月9日発売予定のニンテンドー3DS用ソフト「逆転裁判6」のダウンロードコンテンツとして、本編の後日談となる特別編"時を越える逆転"を、6月30日～7月20日までの期間限定で、無料配信することを発表した。特別編の主人公も成歩堂龍一となる。

5位 「アトリエ」シリーズの新プロジェクトが始動!? ガストがティザーサイトをオープン

5月20日、コーエーテクモゲームスは、ガストブランドに関するティザーサイトをオープンした。5月24日には、同作がプレイステーション Vita、プレイステーション4用ソフト「フィリスのアトリエ ～不思議な旅の錬金術士～」であることが明らかになった。

今週の注目ハードベスト3

1位 プレイステーション4……321ポイント
2位 ニンテンドー3DS……72ポイント
3位 プレイステーション Vita…65ポイント

※ポイントは、ファミ通.comの読者投票をもとに算出したものです。

ニュースベスト5へのおもなご意見

「ペルソナ5」公式サイトの"キャラクター"ページで新たな仲間とペルソナを紹介

●いままで、女性キャラクターが"杏"だけでしたが、一気に増え、華やかになった感じです。（37歳男性　フリーター）

●待ちに待っていた「ペルソナ」シリーズの新作なので、追加情報が出るたびに、ワクワクが止まりません。（26歳男性　会社員）

●今回のペルソナのデザイン、大好きです！（23歳男性　会社員）

●新情報も少しずつ出始めてきました。新キャラは、「美少女怪盗かな？」と期待しています。（38歳男性　フリーター）

●新キャラも魅力的で、絶対欲しいソフトだと感じました。（26歳男性　事務員）

「ドラゴンクエストヒーローズII」公式サイトでオープニング映像と謎の告知ページが公開!

●オープニング映像も気になっていたので、見ることができてよかったです。（31歳男性　フリーター）

●前作でも、新宿で"ぷちぷちスライム"の撃退イベントがありましたね。今回も参加型イベントだといいな。（29歳男性　アルバイト）

●いよいよ「ドラゴンクエスト」30周年がスタートですね！（40歳男性　公務員）

●23日に新宿で何が起こるのかが、とても気になる。（32歳男性　製造業）

「ドラゴンクエストヒーローズII」マルチプレイの詳細が公開!

●マルチプレイのみでも、前作に登場したキャラクターを使えるというのはうれしい情報でした。（34歳男性　会社員）

●オンラインプレイでは、どんなことができるのか知りたかったので、参考になりました。（18歳男性　学生）

●他機種間でのプレイは、問題なく快適にできるのか、実際にプレイするまではちょっと不安です。（36歳男性　会社員）

「逆転裁判6」本編クリアー後に楽しめるDLCが期間限定無料配信決定!

●探偵パートや法廷パートもある特別編で、幼なじみ3人＋真宵が登場するとは、クリアー後も楽しみです。（30歳男性　アルバイト）

●期間限定とはいえ、無料で配信してくれるのはありがたい。配信が始まったら、さっそくダウンロードしよう。（21歳男性　アルバイト）

「アトリエ」シリーズの新プロジェクトが始動!? ガストがティザーサイトをオープン

●毎回、「アトリエ」シリーズには楽しませてもらっているので、今回も期待したい。（28歳男性　会社員）

●新プロジェクトということなので、どんなゲームになるのか楽しみ。（16歳男性　学生）

QUESTION 今週のクエスチョン　いちばん好きなFPSのタイトルは?

5月上旬、FPS（一人称視点シューティング）の人気シリーズ最新作「コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア」や「バトルフィールド 1」が立て続けに発表された。そこで、今回はFPSでもっとも好きなタイトルを挙げてもらった。

1位	「バトルフィールド 4」	25人
1位	「ゴールデンアイ 007」	25人
3位	「コール オブ デューティ ブラックオプスIII」	15人
4位	「コール オブ デューティ 4 モダン・ウォーフェア」	12人
5位	「Destiny（デスティニー）」	10人

「バトルフィールド 4」と「ゴールデンアイ 007」が同数で1位に。「バトルフィールド」シリーズは、最新作に人気が集まったが、「コール オブ デューティ」シリーズは、各タイトルに票が散らばった。

「バトルフィールド 4」と答えた人の意見

●とにかく64人対戦は圧巻。こんなにワイワイとプレイできたFPSは初めてだった。（32歳男性　会社員）

●いま過去のシリーズ作をプレイすると、グラフィックや動きなど、その進化の度合いに驚く。（23歳男性　フリーター）

●まるで本物の戦争のようで、臨場感がすごいと感じたことから選びました。（18歳男性　学生）

「ゴールデンアイ 007」と答えた人の意見

●当時小学生だったけど、ドハマりして、友だちと連日のように遊んでいた。（25歳男性　会社員）

●まだFPSというジャンルが根付いていない時代だったが、4人対戦のおもしろさはいまでも鮮明に覚えている。（34歳男性　無職）

●"黄金銃"での一発K.O.対戦は、とても盛り上がった。（31歳男性　フリーター）

そのほかの意見

●「コール オブ デューティ ブラックオプスIII」。ユニークスキルや武器バランスも良好で、いまだにオンラインが盛況だから。（25歳男性　会社員）

●「Halo」。画面分割モードやLAN対戦モードなどが洗練されていて、かつてないマルチプレイ体験ができた。（35歳男性　会社員）

●「レフト 4 デッド」。走るゾンビが斬新だったし、見知らぬプレイヤーとの協力プレイも快適だった。（40歳男性　契約社員）

●「オーバーウォッチ」。βテストで遊んで、チームに貢献しやすいと感じた。（32歳男性　会社員）

ご意見はコチラから ファミ通.com http://www.famitsu.com/
※毎週土曜日～翌週水曜日まで受付中

映画 TV VOD カジュアルフード 漫画 Blu-ray&DVD アニメ ゲーム デジ・ホビー

毎月20日発売

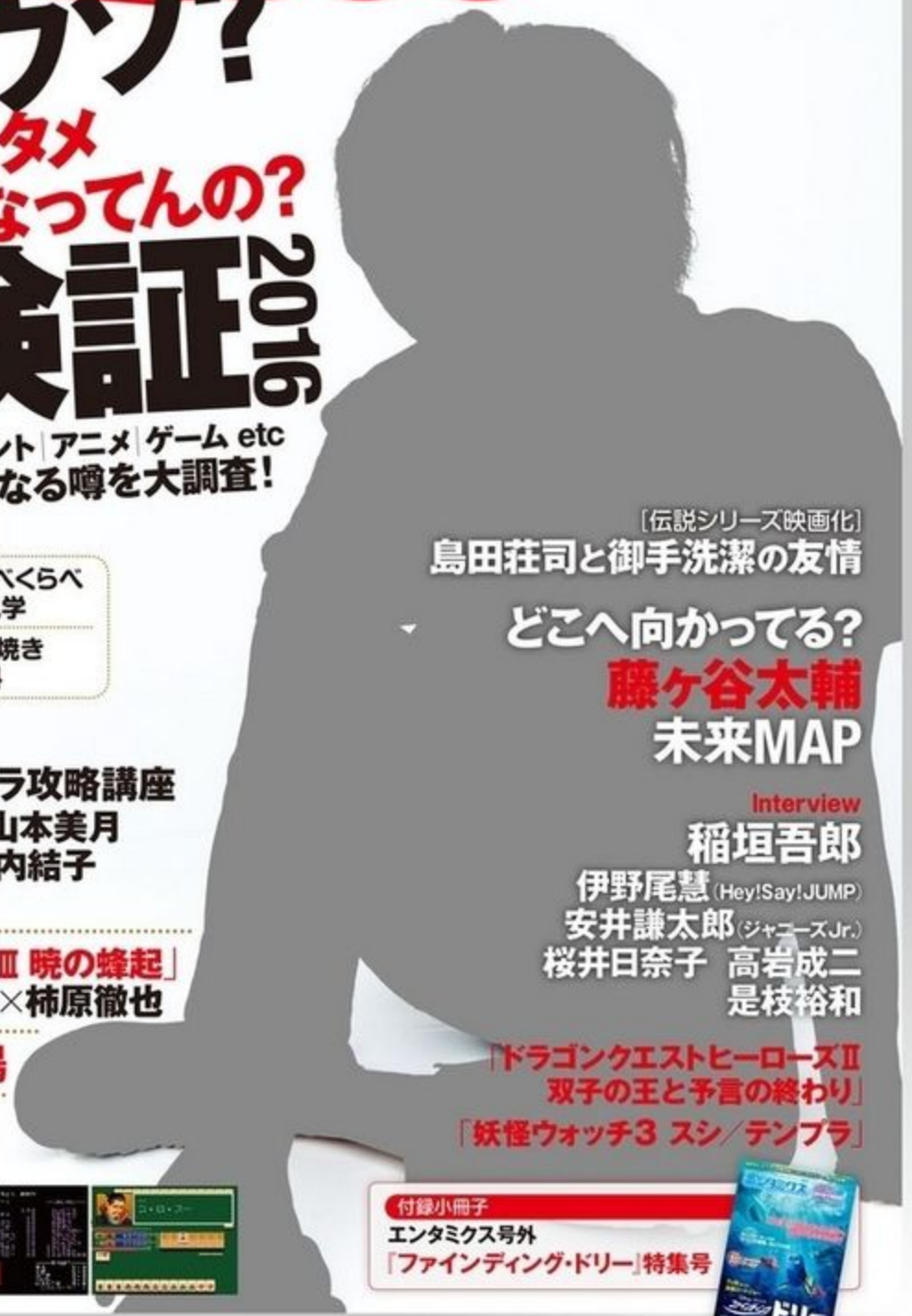
いっしょにハマれるエンタメ総合誌

エンタミクス

Newsstand版
毎月25日配信
1ヵ月500円
ワンコインで
読み放題!

ホント?ウソ?
あの未確認エンタメどーなってんの?
噂の検証2016

映画|ドラマ|フード|アミューズメント|アニメ|ゲーム etc
エンタメコンテンツの気になる噂を大調査!



どら焼き大好きBOOK
1 どら焼き名店食べくらべレビュー&工場見学
2 「ドラえもん」どら焼きエピソード大百科

知ったらもうスルーできない
初夏ムービーご用心キャラ攻略講座
「高台家の人々」斎藤 工 「貞子vs伽耶子」山本美月
「クリーピー 偽りの隣人」西島秀俊&竹内結子
「昼デッドプール」「スノーホワイト/氷の王国」

「機動戦士ガンダムTHE ORIGIN Ⅲ 暁の蜂起」
シャアの復讐計画教えます 池田秀一×柿原徹也

潜入!『名探偵コナン』の現場

NETFLIX
「火花」映像化は散ったか咲いたか
林 遣都×波岡一喜 廣木隆一

[レトロゲーム特集] **信長ゲーム絵巻**
いい信長・悪い信長・ヘンな信長

[伝説シリーズ映画化]
島田荘司と御手洗潔の友情

どこへ向かってる?
藤ヶ谷太輔
未来MAP

Interview
稲垣吾郎
伊野尾慧(Hey!Say!JUMP)
安井謙太郎(ジャニーズJr.)
桜井日奈子 高岩成二
是枝裕和

「ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり」
「妖怪ウォッチ3 スシ/テンプラ」

付録小冊子
エンタミクス号外
『ファインディング・ドリー』特集号

©コーエーテクモゲームス All rights reserved. ©YOJIGEN INC.,1994

KADOKAWA
◆本製品は書店および一部のコンビニでお買い求めください。◆品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
◆通信販売のお申し込み先 エンターブレイン通信販売窓口 エビテン(ebten) http://ebten.jp/
発行 株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 http://www.kadokawa.co.jp/
お問い合わせ先 エンターブレイン カスタマーサポート ☎0570-060-555(ナビダイヤル)
2016 July 7月号
特別定価630円 [本体583円+税]

FAMITSU COLUMN

Letter #61 吉田の日々赤裸々。

「グリーンライトプロセス その❷」

Profile プロフィール

吉田直樹 :Naoki Yoshida

スクウェア・エニックス所属。『ファイナルファンタジーXIV』(以下、『FFXIV』)のプロデューサー兼ディレクター。ゲーム内容の不出来で酷評されていた『旧FFXIV』を作り直し、"新生"させた立役者。

イラスト:吉田明彦

ゲーム業界のいくつかの会社(とくに海外が多い)では、厳格な"グリーンライトプロセス"を採用している会社があります。"グリーンライトプロセス"とは、莫大な投資を最小限に抑えつつ、革新的な商品を開発する際に多く用いられる手法で、商品開発のスタートから完了までのあいだに、細かく"ゲート"を設定し、そのゲートごとにきびしい審査を行っていきます。つまり、世に出る商品は、それらのゲートをすべてパスしてきたもの、ということになります。

前回のコラムでは、北米や欧州のゲーム開発会社やパブリッシャーに多く見られるこの手法が、日本のゲーム開発においてはほとんど採用例がない、というお話をしました。今回と次回のコラムで、その理由について考えてみたいと思います。

そもそも"アイデアやデザイン、おもしろさ、という不確定なものが重要なゲームにおいて、そんな開発手法で優れたゲームが作られるのか"と思われる方がいらっしゃるかもしれません。しかし、この言い分こそ、日本のゲーム会社でグリーンライトプロセスが採用されにくい大きな理由のひとつだと僕は思います。

では、これを家電に置き換えてみましょう。たとえば、世界中でヒットが狙える新たな"掃除機"のプロジェクトチームを任されたとします。闇雲にあれこれ考えても効率が悪いので、まずは掃除機をヒットさせるためには、そもそも何が必要かを洗い出します。

❶リビングに置いてあっても違和感のないデザイン性(かわいい? スタイリッシュ? モダン? クラシック?)
❷掃除機としてもっともも大切であろう吸引性能をどう実現するか
❸吸い込んだゴミをどのような機構で"手軽に"排出するか
❹掃除機を販売するうえでもっとも適切な価格帯はいくらなのか(安さを売りにするかどうかも含む)
❺動作中の掃除機が発する騒音はどのレベルまで抑えるのか
❻掃除機本体の可動性能をどこまで高めるのか(吸引ホースの取り回しや本体の足回り)

素人がざっと考えても、これくらいはすぐに出てきます。プロジェクトリーダーである僕は、これら❶~❻にそれぞれ方向性を決めます。

❶今回は完全にターゲットを若い女性に絞る。ネコの形をした掃除機にする。もちろん鳴く
❷見た目とは裏腹に吸引性能よりもカーペットでの吸引力にこだわりたい(ダイ○ンには勝てない)
❸AI(人工知能)が搭載されており、ゴミがいっぱいになったら"ハウス"へ戻り自分で排出する
❹価格は高くてかまわない。AIの開発とカーペットノズルに開発費を回す(廉価版はラインアップ)
❺カーペットでの吸引力にこだわるぶん、カーペットの毛を利用して音の反射を極力押さえたい
❻世界最高性能を求める。ネコの俊敏性をイメージさせる

これが商品企画概要になります。まずは、この企画を"リビング製品開発本部(※)"の本部長にプレゼンしなければなりません。しかし、単に文字だけの企画書では説得力に欠けるので、上記でイメージした製品がどの程度受け入れられる土壌があるのか、マーケティング会社にお金を支払うなどをして、市場調査を行います。

つまり、これがグリーンライトプロセスの最初の"ゲート"です。相手は本部長。ゲートの対象が人であるため、その人の性格も考慮することになります。データを重視するのか、デザイン性を好むのか。最終的に商品になるので、その人のみを説得できてもしかたないのでは? と思われるかもしれませんが、本部長すら説得できない商品が、ヒットするとは思えません(と割り切ります)。

こうしたプロジェクトをスタートする際は、極少人数のチームで行います。人が多ければいいアイデアが出るわけではありません。議論は活発になりますが、単なる意見が多くなり、結果的に全員の意識統一が困難になります。少人数だとしてもアイデアはたくさん出ますし、けっきょくのところ、どのアイデアを採用するかを決断し、その採用理由をチームメンバーに説明して、チームの納得を得るのはリーダーの仕事です。

ゲートを突破できたとした場合、つぎに考えるのは❶~❻をどの順番で作業化するのか、です。並行するものもいくつかはありますが、プロジェクトに関わる人が一気に増えるのは、上記の通りリスクしかありません。また、本部長から「つぎのゲートは❹のカーペットノズルが可能かどうかの確認だ」と言われれば、社内の技術開発チームの協力を得て、これの試作品を作ったり、理論的に可能かどうかの証明を行ったりするわけです。

このとき、もしすでにプロジェクトチームにたくさんの人がいた場合、つぎのゲートが"技術開発"だったとすれば、ほかの人は仕事がなくなってしまいます。じゃあ、先につぎのゲートの仕事をすれば? ではダメなのです。なぜなら、予算は技術開発分しかもらっていません。つぎのゲートが技術開発である以上、それ以外の予算承認はされていないのです。

プロジェクトに人が増えれば、その人数に見合っただけの"仕事量"が必要になります。とくに、モチベーションの高い人たちが集まると「何かしなければ!」と考え、ゲート前で足踏みをしているにも関わらず、"仕事を作り出そう"とする意識が働きます。よかれと思ってのこととは言え、これが始まると意思疎通されていない決定や、仮決定が増え始め、十分な検証がされないまま"実務"が行われるようになります。

人間は、理由はどうであれ、自分が行った"成果"に固執します。仮決定で始めた作業にも関わらず、いざそれなりに作業が進むとその成果が"かわいく"なるのです。十分な検証が行われていなかったため、いくつかの綻びがあることをわかっていながらも、「せっかくここまでやったんだし、このまま続けさせてほしい。問題は後で必ず解消してみせます!」となりがちです。もちろん、こうした決定がうまく機能する場合もありますが、それは結果論であり、安全性の高い方法とは言えません。また、この際に気づいていた綻びが後に解消できなかった場合、プロジェクト人数が増えてから問題が表面化すると、莫大な時間と予算をロストすることになります。

さて、今回は"掃除機"を例にしてグリーンライトプロセスの一部だけを考えてみました。家電製品や工業製品であっても、アイデアやひらめきは絶対に必要であることが見て取れます。つまり裏を返せば、徹底したグリーンライトプロセスを採用しても、ヒットするものはするし、逆に凡庸なものになってしまうこともたくさんある、ということなのです。

そうなのであれば、せめて"ヒットの打率を上げよう"、もしくは費用リスクを抑えて"たくさんの挑戦をしよう"、これがグリーンライトプロセスの本質だと吉田(よしだ)は考えていますが、日本のゲーム産業ではなかなか浸透しません。そのお話はまた次回としましょう。

※リビング製品開発本部……今回のコラムに登場する"リビング製品開発本部"とか本部長は、架空の存在です。また、ネコ型掃除機も開発されていないとは思うのですが、もし「ネタが被っただろう!」という家電メーカーの方がいらっしゃった場合、どうもすみません。

「ファミ通」30周年おめでとうございます! ファミコン通信時代には、ゲームに夢中になっていた小学生。ファミ通に変わったころは、おもちゃ屋さんのゲームコーナーでアルバイトとして、ファミ通を読みながらゲームソフトを販売していました。いまはゲーム開発者として、自分が開発に関わったゲームが「ファミ通」誌面に掲載されもします。これからも長く、ゲーム業界を見つめる雑誌であってくださいね! 30周年、本当におめでとうございます!

スクウェア・エニックス『ファイナルファンタジーXIV』プロデューサー兼ディレクター 吉田直樹

FAMITSU COLUMN

次長課長・井上聡の うわごとですので、ご勘弁

当コラムは自他ともに認める芸能界イチのゲームバカ、次長課長・井上聡が、血ヘドを吐かん勢いで遊び倒す"ゲームな日常"を切り取った戯言日記です。

其ノ三百四十五 スカラベ

また戻ってきましたか

どうもごきげんよう。

さて、前回のコラムでお伝えした突然の**レトロゲームブーム**ですが、1週間の時が経って、残念ながら**唐突にブームは終焉**を迎えました(早っ!)。考えてみたら、一度クリアーしているゲームばかりですからね。いまさらもう一度クリアーするほどの情熱と集中力は、完全に枯渇していることがわかりました。がんばっていた『じゅうべえくえすと』も、後半に差し掛かったところでいろいろな要素を思い出してしまい、**虚無**になるくらい興味がなくなりました。まあ、仕事がちょいと忙しくなってしまったのも原因のひとつなのですが、皆さんも歳を取るとこうなってきますよ。なので『じゅうべえくえすと』は、再びレトロブームが到来したときに続きから再開したいと思います(憶えていたらね)。

んで、またつぎのゲームを見つけるまでのあいだに、『ドラゴンクエストX オンライン』を進めます。これを書いている翌日にバージョン3.3への大型アップデートがあるので、それまでにできることはすべてやってしまおう……ということで、身体に鞭打ってがんばりました。とはいえこれまでの経験上、大型でも小型でも新要素は数日で遊び尽くしてきたので、そんなに焦る必要はないんですけどね。でもこのコラムがあるので、必死にがんばるとします。

※撮影:井上聡

まず暗黒の魔人のアクセサリーが、ようやく理論値になりました。バトルマスターや魔法使いにもってこいのアクセサリーです。魔人自体の難度はそれほど高くはないので負けることはそうそうないのですが、ふくびきがまったく当たらなかったので、思わぬ苦戦となりました。

そんで、バージョン3.3で新エリアの解放があり、それは闇と毒の世界ということなので、おつぎはその耐性のアクセサリーを理論値にするべくがんばりました。

※撮影:井上聡

ロイヤルチャームをドロップするしにがみのきしの転生モンスターを倒しまくり、何十個と集めて、一気に理論値まで持っていきました(文字にするとあっさりしていますが、かなり孤独でしんどかったです)。そして毒ガードのアクセサリーである、

※撮影:井上聡

※撮影:井上聡

破毒のリングも理論値にできました。

これがもっともたいへんな作業で、ロイヤルに比べると20倍はキツいです。というのも、入手する方法が、スカラベキングを延々と倒すか、不思議の魔塔のクリアー報酬である"銅のフェザーチップ"10個と交換するくらいしかないのです。が、スカラベキングからは泣こうがわめこうがなかなか入手できないので、魔塔にこもってがんばる人が大半だと思います。とはいえ魔塔も時間がかかってしんどいので、仲間とチャットをしながらごまかしごまかしのプレイとなりました。

でも苦労の甲斐あって、とりあえずバージョン3.3への下準備が整いました。……これでもしもこれらのアクセサリーがまったく必要なかったら、おそらく僕は何日か**音信不通**になるでしょうね。

井上聡

祝 フアミ通30周年おめでとうございます! 子どものころ、毎回ガバスをハサミで切って輪ゴムでまとめて「ディスクシステムと交換するぞ!」といつも持ち歩いていました。期限が切れまくって夢が叶うことはありませんでしたが……。これからも長く続いていくことを願っています!

次長課長

イラスト:荒井清和

©2012-2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

※本記事の情報は5月24日時点のものです。

NOW ON SALE この連載コラムをまとめた単行本、『次長課長・井上聡のごきげんよう、ゲームです』と『次長課長・井上聡のごきげんよう、赤のゲームです』(各1260円[税込])が発売中!

伊集院光 接近につき ゲーム警報発令中

ハリウッド超大作の巻

ゲーム界のハリウッド娯楽超大作映画こと『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』を始める。のっけから、主人公の背景をやんわり学ぶファーストシーンに感心する。いい映画はここが巧(うま)い。そしてゲームとして、ここであらかたの操作方法もやんわり学べる。

その昔は、秋葉原でゲームのカセットを買って、家に帰る電車の中で箱を開封して、説明書を読みながらゲームのストーリーを把握、操作方法を理解するなんてスタイルだったが、いつしかそういう面倒な説明書はなくなってしまい、ゲームの中に直接チュートリアルがあるようになり、いまやそれすらない。っていうか、あまり感じさせない。少年時代の主人公が、真夜中、尊敬する兄といっしょに、規則のきびしい施設から屋根伝いに脱出するシーンにすべて組み込まれている巧さだ。

『アンチャーテッド』のシリーズは全部やってきているはずだが、正直ストーリーをあまりよく覚えていない。兄貴なんて出てきたっけ？ このへんもハリウッドの娯楽大作映画によくあることで(ま、僕の脳みその質のせいもあるけど)、おもしろかったことだけは覚えているけど、細かい経緯はまるで覚えていないというヤツ。映画『インディー・ジョーンズ』で、主人公がどうして聖杯を探していたかなんて完全に忘れている。それでも違和感も疎外感もなく始められたので、初めての人も問題ないだろう。そのへんの設定も巧みだ。

あんまり巧い巧い言っていても気持ち悪いので、気になる点を言うと、爽快なアクションを早くやりたい場面で、映画的なストーリーが長めにくるケースがちょっとじれったいところもあるが、そこまで言ったら贅沢か。それでも重ねて贅沢を言えば、『トゥームレイダー』のときにあった、"しばらく同じ場所でつまずいていると、登場人物がさり気なくヒントをつぶやく"システム、プラス"それでも完全に行き詰まっているとわかりやすいヒントを出してくる"システムが至れり尽くせりすぎて……さすがに贅沢言いすぎだ。その『トゥームレイダー』とジャンルがカブりすぎているので(遺跡で財宝探し)、今年いちばんガッツリやったゲームが『トゥームレイダー』な僕は、「最近この手のゲームをよくやるなあ」と感じてしまうという、個人的な事情はあるかも。

とにかく、断崖絶壁から「ロープをつかんで跳んで、その先の壁の出っぱりにつかまれんじゃねえの？ でも遠いか？ 無理か!?」ってところに向かってジャンプしてみたらなんとかつかまれた、というときの感覚が楽しい。難しすぎない謎解きも楽しい(謎解き大好きな人にはヌルいかもしれないが、ハリウッド映画のミステリーに難解すぎる謎はいらないと思うし)。あと、移動中に交わされるさりげない会話もイイ。また褒めが続いたので、マイナスも書こう。毎朝6時起きのスケジュールなのに、『アンチャーテッド』にうつつを抜かしていたら、そのうち死ぬ。だから、それは個人的事情だって。

『アンチャーテッド』が終わったら、クセの強いゲームもやりたい。映画も、ハリウッド大作と地味な良作を交互に見るくらいがちょうどいい僕です。

今週のお題

アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝

プレイステーション4
ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア
5月10日発売／7900円[税抜](8532円[税込])

今週の伊集院 秋田に行ってきました。

ファミ通創刊30周年おめでとうございます。ファミ通と同じ日(1986年6月6日)に生まれた、中国のフィギュアスケーターの于小洋さんも30歳になるのですね。あいにく僕は于選手のことをよく知りませんが、まあおめでとうございます。

タレント 伊集院光

©2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog LLC

ボクみたいなおっさんが少年時代だったころから存在したゲーム専門誌がいまも続いていること、そしてそこに自分が連載を持っていることに驚きです。50周年記念時にもお祝いコメントが載れるようにがんばってください。これって自分にもがんばれっていっていることになりますけれども(笑)。

ゲームのムズカシイ話 VOL.125

このコラムでは、ゲームのハードとソフトに関する業界トレンドをやさしく、ときにムズカシくお話ししていきます。

西川善司
(にしかわぜんじ)

Profile
デジタル機器やグラフィクス技術などの最新動向を探求し続ける、テクニカルジャーナリスト。

西川善司のBLOG
(善)力疾走
http://www.z-z-z.jp/BLOG/

"2D vs. 3D"編❶～2Dドット画ゲームは3Dグラフィクスシステムでどう動いているの?

ファッション、自動車、家屋、家具など、そのデザインにあえて古風なスタイルを導入することで、これまでと違った印象を与えたり、新潮流を導こうとする試みがある。

最近ではインディーゲームを中心に、動的キャラクターにあえて2Dグラフィクス(ドット画)を採用し、背景だけを3Dグラフィクスにした作風のタイトルや、ビジュアルとしては3Dグラフィクスを採用しながらも、ゲームメカニズムとしては2D的解釈のシステムを採用した作品をよく目にする。

今回と次回にわたって、そんな"2Dと3Dの関係"にスポットライトを当ててみたい。

ドット画を3Dポリゴンベースの GPUで2D風に描画するために

1994年、プレイステーション(以下、PS)とセガサターンの登場を皮切りに、家庭用ゲーム機のグラフィクスは3Dが主流となった。これは、最新のPS4やXbox One、Wii Uだけでなく、スマートフォンやタブレットにも当てはまり、3Dグラフィクス描画を実行するためのGPUが搭載されている。

「3Dって、2DのX、Y座標系に奥行き方向のZが加わっただけでは? だとすれば、3Dグラフィクスのシステムで一輪使わなければ2Dを描画できるから、簡単なのでは?」……そんなふうに思われるかもしれない。実際は"簡単といえば簡単かもしれないが、全自動で行われるわけではないので、難しくないわけでもない"のである。順を追って解説していこう。

たとえばいま、ドット画(スプライト)を使った2Dゲームを制作するにはどうすればいいか考えてみよう。"柄"としてのドット画は何らかのペイントソフトでデザインするとして、近代GPUを駆使してそれを描画し、表示させるにはどうすればいいか。

現在のGPUは、ポリゴンを基軸とした描画システムになっていることを知る人は多いだろう。適当なポリゴンを生成し、それを下地として、その上にドット画をテクスチャーマップとして貼り付け(テクスチャーマッピングし)てやればいいのではないか。

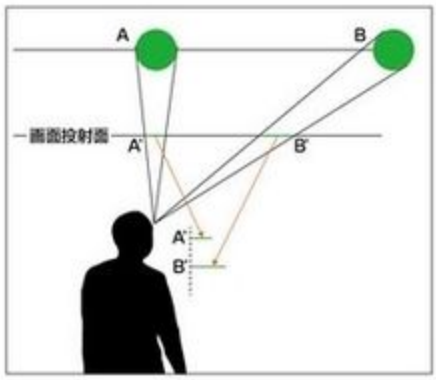
では、ドット画を貼り付けたポリゴン(以下、ドット画ポリゴン)を描画してやればそれで万事オーケーかといえば、そういうわけでもない。その描画工程にひと工夫しないと、"ファミコン時代の2Dのドット画"と同じような見映えにはならない。なぜか。

現在のGPUは、根っから3Dを取り扱うのに最適化された構造になっている。だから、描画に際しては、視点位置(カメラ位置)の3D座標と描画対象ポリゴンの位置の3D座標を考慮しなければならないのだ。

そう、3Dグラフィクスでは、視点から見て遠くのモノは小さく描かれて、近くのモノは大きく描かれる。ドット画ポリゴンのキャラクターたちが、視点からの遠近によって

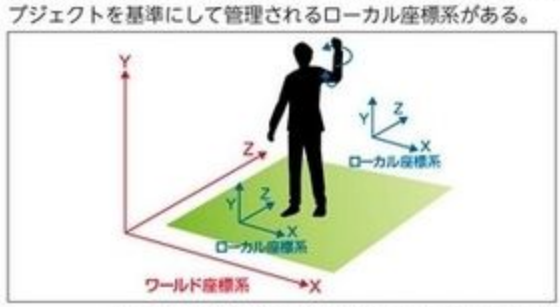
[*1]画面の中央と画面の端では描画サイズが異なって描かれてしまう

右の図では、同じ大きさの物体Aと物体Bが同一Z座標に位置しているが、物体Aの投射像A'と物体Bの投射像B'の大きさは異なる。画面端にあるBの投射像B'のほうが大きく描かれていることがわかるだろう。



■3Dグラフィクスの座標系例

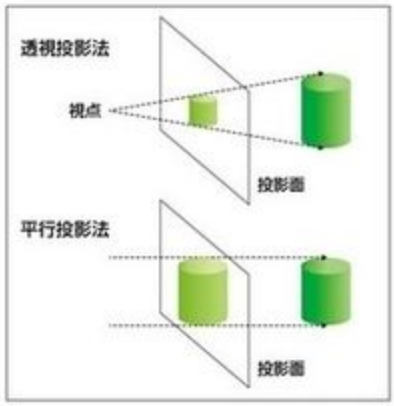
3Dグラフィクスは、すべての存在要素が(x,y,z)からなる三次元座標で管理される。座標系には、仮想世界全体を基準として管理されるワールド座標系と、仮想世界に登場する各オブジェクトを基準にして管理されるローカル座標系がある。

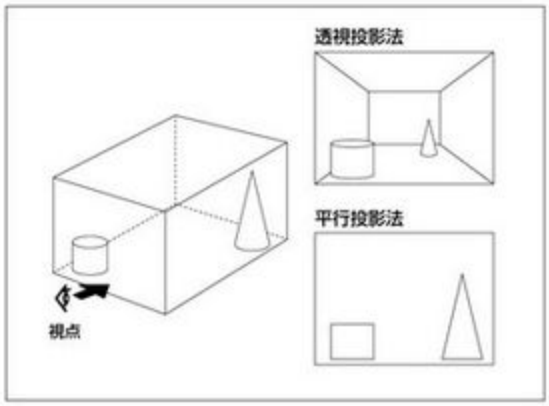


出典「ゲーム制作者になるための3Dグラフィクス技術 増補改訂版」(インプレス刊、西川善司著)

■透視投影法と平行投影法の概念

透視投影法は、視点とオブジェクトを結んだ直線と画面との交差点に像を結ばせる投射法。近くにある物は大きく、遠くにある物は小さく描かれる。平行投影法は、画面に対して直交するオブジェクトから伸ばした線と画面とが交差するような投射法。遠近によって描画サイズが変わることがなく、オブジェクトの絶対的な大小関係をそのまま反映して描き出すという特徴がある。





異なったサイズで描かれてしまっては困る。

「それならば、2Dゲームなのだし、視点と描画対象のドット画ポリゴンの奥行き座標を固定して、両者の距離をつねに一定にして描画すればいいんじゃないか」と思いついた人は優秀だ。いますぐゲーム開発者を目指すべきである(笑)。

ただ、これだけではまだ工夫が足りない。

遠近表現を打ち消すための投射系

3Dグラフィクスにおいて“遠くのものが小さく、近くのものが大きく”描かれるのは、“透視投影”(Perspective Projection)による効果である。描画対象と視点を直線で結び、画面との交差点に描画していくのが透視投影法だ。奥行き(Z座標)を揃えてドット画ポリゴンを描画すれば、同じ大きさに描画される……と思いきや、そうはならない。

その理由は欄外の図で示すが、平面である画面にオブジェクトを透視投影すると、同一奥行き値にあるにもかかわらず、画面の中央と画面の端では描画サイズが異なって描かれてしまうのである[*1]。これは“透視投影歪み”、あるいは“遠近歪み”と呼ばれたりする現象である。

ドット画キャラクターの大きさが画面の中央と端とで違って見えたら、見る者に大きな違和感を与えるだろう。

ここで“突然のちゃぶ台返し”になるのだが、そもそも2Dのドット画を描画するのに、“いかにも3D的な表現になる透視投影法”を用いるのが間違いなのだ。

じつは、近代3Dグラフィクスにおいては、建築デザインや工業デザインの製図、あるいはCAD向けに“平行投影”(Orthogonal Projection)と呼ばれる投射系が用意されており、これを用いると前述したような遠近歪みが起こらない。

正射影とも呼ばれるこの技法では、3D空間上のオブジェクトを描画先の画面に対して直交する(Orthogonal)ように投射することで、オブジェクトの奥行きによって投射像の大小の差異を発生させない。つまり、視点に対して近いものも遠いものも同じ大きさで描くことができるということだ。そう、ドット画ポリゴンで2Dグラフィクス的な表現を行うには、この平行投影法を採用すればいいのである。

やや回りくどい流れでの解説をしたのは、“3Dグラフィクスシステムを用いて2Dグラフィクスを表現しているゲームは、それに特化した技術とノウハウの蓄積の上に成り立っている”ということを伝えたかったからだ。今後、最新プラットフォームで動いている2Dゲームをプレイする際には、ぜひとも今回の話を思い出していただきたい。

次回は、“3Dグラフィクスで2Dゲーム処理を行う”場合の話を取り扱いたい。

■最新のゲームエンジンで2D表現のゲームは実現できるのか

じつは、最新のUnityやUnreal Engineといったゲームエンジンでは、投射系設定(カメラ設定)において“Orthographic”を選択すると、簡単に平行投影的な表現が行える。また、異なる投射系で描画したグラフィクスどうしを合成することも可能だ。たとえば、動くキャラクターはすべてドット画ポリゴン＆平行投影法で描き、ゲーム性に影響しない背景を奥行き感ある透視投影法で描き、これらを合成して表示する……といったハイブリッド的な表現もできるのである。

■2D時代から存在した平行投影法的表現

2Dゲーム機全盛時代には、クォータービューという、3Dっぽいグラフィクス表現手法があったが、あの作風こそがまさに平行投影法的な3Dグラフィクス表現である。古くはアーケードゲームの『ザクソン』(1982年)、『ビューポイント』(1992年)などがあるし、PCゲームでは『シムシティ』シリーズや『A列車で行こう』シリーズ、『ウルティマ オンライン』シリーズ、『ディアブロ』シリーズなどもそうだ。

●画面は『シムシティDS2』。本シリーズは『シムシティ2000』からクォータービューになった。

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

次回は、6月23日号(6月9日発売)に掲載！

祝 奇遇にもファミ通と同い年です。憧れの同級生として、これからも前を走り続けてください！

ファミキング

ファミ通がお送りする**何でもアリ**の総合情報コーナー

Vol. 765

プレゼントのあて先

〒104-8441
週刊ファミ通6月16日増刊号　ファミキング「○○○○」係まで

⚠ 応募の注意

※プレゼント賞品は譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され賞品をお返しいただく場合があります。
※プレゼントの説明で、とくに記載していないものは、賞品の発送をもって発表とさせていただきます。
※雑誌公正競争規約の定めにより、このコーナーの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。
※ご意見・投稿が誌面掲載される際に、お名前（本名）の掲載を望まない方は、ペンネームを併記のうえご投稿ください。

スペシャル

予知するRPG「予言者育成学園 Fortune Tellers Academy」の、30周年特別企画をお届け！

『予言者育成学園 Fortune Tellers Academy』 ファミ通30th特製問題 誌上体験！

現実世界の未来の出来事を"予知"するというユニークな内容のスマートフォン用RPG「予言者育成学園 Fortune Tellers Academy」。ファミ通30周年を記念して、本作とファミ通のコラボ問題をご用意しました！本誌読者なら、きっと正しい未来が見える……!?　ぜひ挑戦してね！

教えて、ジャン先生！

ジャン先生　学園の予言担当教師。豊富な知識で予言テストの様々なヒントをくれる。先生の助言があれば未来が見える……はず。

30時間にわたる公式生放送。ゲストも多数出演するそうです。この放送は終了後にもタイムシフトで視聴可能なので、締切まで結果はわかりません。

問題

ファミ通チャンネルの生放送スペシャル番組の6月9日（木）12時時点での総来場者数下ふたケタは？

① 00~13	⑤ 56~69
② 14~27	⑥ 70~83
③ 28~41	⑦ 84~99
④ 42~55	⑧ その他（放送中止など）

6月3日（金）23時より

ありがとう30周年！ 週刊ファミ通感謝祭 ～30時間生放送スペシャル～（仮）

週刊ファミ通編集部から、ゆったり生放送をお届けするニコニコ生放送のファミ通チャンネルでは、平日20時or21時からの夜放送と、12時半or14時からのお昼放送でゲームの魅力を配信中。来たる6月3日（金）17時～6月4日（土）23時には、30時間ブッ通しで、ファミ通30周年の特番を放送予定！

詳しくはチャンネル公式ページへ！ http://ch.nicovideo.jp/famitsu

『予言者育成学園 Fortune Tellers Academy』とは？

iOS Android
スクウェア・エニックス／配信中／基本プレイ無料（アイテム課金あり）

未来を予知する幅広いジャンルの"予言テスト"に挑戦して、敵に立ち向かう未来予知RPG。

➡『ドラゴンクエストX　オンライン』1stディレクター藤澤仁氏による、初のオリジナル作品。予言をテーマとしたバトルや物語が展開するRPGだ。

PRESENT!!! プレゼント

正解者から抽選で1名に特製福袋をプレゼント！

予知的中者の中から抽選で1名様に、特製福袋をプレゼント。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、予言の答え（❶～❽）を記載し、このページ上部のあて先で「大予言」係までご応募ください。応募締切は6月8日（当日消印有効）。当選者発表は、賞品の発送（6月中旬予定）をもって代えさせていただきます。

新聞部カレンの持ダネメモ

JOYSOUND ジョイサウンドとの大型コラボレーション企画が始動！

カラオケの"JOYSOUND"とのコラボイベントが開催中。その名も～JOYSOUND×予言者育成FTA！ 4週連続"世代対抗"カラオケバトル！～出題期間中に"一番歌われる歌"をゲーム中で予知し、カラオケのお店で実際に歌っちゃおうという、リアルと連動したイベントです。期間は6月1日（水）～6月27日（月）まで。JOYSOUNDで歌えば、未来を切り拓けるかも!?

予知してる人　担当の藤川Qでございます。またしても答えは知りませんが、締切間際のタイムシフト視聴が、カギを握ることになりそうね。

©2016 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. ©XING INC.All Right
©2015,2016 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

フリューコンシューマゲーム事業部 ディレクター 山中拓也

今週の流行りゲー→

ファミ通各誌の編集部で流行しているゲームを聞き込み徹底調査！ いまスタッフがハマっているタイトルは何だ!?

◎圧倒的大差をつけて2週連続の1位

1位は今週も『アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝』。一方で上位には複数のスマートフォンゲームがランクインしており、外でもゲームをしている編集者も多いようだ。気温が上がるとゲーム熱も上昇する!?

集計期間
5月16日～5月22日

▶前回1位	1	アンチャーテッド 海賊王と最後の秘宝 プレイステーション4／ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジア／5月10日発売	20人
▲前回7位	2	パズル&ドラゴンズ iOS、Android／ガンホー・オンライン・エンターテイメント／2012年2月20日配信開始	9人
▲前回4位	2	グランブルーファンタジー PC、iOS、Android／サイゲームス／2014年3月10日配信開始	9人
▶前回4位	4	ディシディア ファイナルファンタジー アーケード／スクウェア・エニックス／2015年11月26日稼動	8人
▼前回2位	5	実況パワフルプロ野球2016 プレイステーション Vita、プレイステーション4、プレイステーション3／KONAMI／4月28日発売	7人
6		ファンタシースターオンライン2 PS Vita、PS4、PC／セガゲームス／2012年7月4日発売 ※PS Vita版は2013年2月28日発売、PS4版は4月20日発売	6人
6		モンスターハンタークロス ニンテンドー3DS／カプコン／2015年11月28日発売	6人
8		ストリートファイターV プレイステーション4、PC／カプコン／2月16日発売 ※PC版は2月17日発売	5人
8		DARK SOULS III（ダークソウルIII） プレイステーション4、Xbox One、PC／フロム・ソフトウェア／3月24日発売	5人
10		ドラゴンクエストX　オンライン Wii U、3DS、PC／スクウェア・エニックス／2012年8月2日発売、Wii U版は2013年3月30日発売、PC版は2013年9月26日発売	4人

PICK UP 今週の第4位

ディシディア ファイナルファンタジー

➡編集部でプレイヤーが増加中。攻略談義に花が咲く。

今週のファミ通編集部

真っ暗な部屋に死兆星が輝く

5月18日　仕事を終え深夜に帰宅した、しんのすけ。まず真っ暗な部屋の電気をつけようとしところ、何かにつまずき、あわや転倒の危機に。なんとか体勢を立て直そうと、とっさにつかんだのは、蛍光灯の紐だった！　しかし、しんのすけの体重を支え切れなかった蛍光灯は天井から落下し、大破。あまりに不運な出来事に、しんのすけの目の前は、文字通り真っ暗になったそうな……。

5月19日　仕事の確認で、でておの携帯電話にメール送っていた堅田ヒカル。しかし、どんなに待っても返事が来ない。待ち切れなくなった堅田は直接電話をかけ、なぜ返事をよこさないのか問い詰めてみたが……どうも話がかみ合わない。そこで、落ち着いて詳しく話を聞いてみると、なんと堅田は、でておの本名と同じ"岡田"という名の別の人物に連絡してしまっていたことが判明！　電話口の岡田さん（別人）に平謝りして事なきを得たものの、「本名が"でてお"なら間違えなかったのに！」と理不尽な怒りを感じた堅田だった。

5月21日　愛猫の身体を洗っていて、腕に爪を立てられてしまった工藤エイム。しかし、腕に残った傷跡を見て、「北斗七星みたい」とむしろうれしそうだ。だが、まわりの編集者が傷跡をよく見ると、北斗七星に寄り添うように8つ目の傷跡が。工藤に悪いことが起こる前兆かもしれない……。

➡工藤が溺愛している家ネコ。身体が汚れていたので洗ってあげていたというのに、爪を立てるなんて、にゃんてヤツだ。

第243回 4コマゲーム通信 ふあみもん

プラチナ　まんが／酔co

今週のプラチナ

プラチナ殿堂

ファミ通の殿堂入りマークはゲーム選びのひとつの目安。個人の好みもあるので、殿堂入りしていなくてもおもしろいゲームが見つかることも多々あるのですが、万人受けするゲームを探すときは間違いないのかな……と思います。あと、私は個人的にネッキーが好きなので、殿堂入りマークのネッキーを見ると、つい手に取ってしまいます（笑）。（酔co）

【酔coネット】http://www.geocities.jp/tokyo_okina/

祝 いま、コンシューマゲーム業界は瀬戸際に立たされていますが、ここが勝負どころです。ともに盛りあげていきましょう！

フリュー　コンシューマゲーム事業部
プロデューサー・ディレクター
松浦正尭

お詫びと訂正　週刊ファミ通2016年6月2日号（2016年5月19日発売）49ページに掲載されている"続報「戦国BASARA 真田幸村伝」"の記事におきまして、誤りがありました。イーカプコン限定版のフィギュアは、赤い服が弁丸、青い袴が梵天丸となります。読者の皆様、ならびに関係各位にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びし、ここに訂正させていただきます。

Weekly エンタミクス

entermix インドアエンタメ総合誌

日本唯一のエンタメ総合誌・エンタミクス（毎月20日発売）が、いまハマれる優良エンタメ＆ご近所フードを毎週リコメンドします！

ファミ通を通して、いろんなゲームに出会うことができました。これからもさらなる進化・発展に期待しています!!
ガンホー・オンライン・エンターテイメント
代表取締役会長兼CEO エグゼクティブプロデューサー
森下一喜

いまなら入れる COMIC 第1巻

宇宙戦艦ティラミス ❶

原作：宮川サトシ／作画：伊藤 京

■発売中 ■626円【税込】
■新潮社
■2015年10月よりくらげバンチにて連載中

コックピットだけが心のオアシス

地球連邦軍と宇宙移民が抗争を続ける宇宙暦0156年。連邦軍の戦艦ティラミスに所属するスバル・イチノセは、汎用人型兵器デュランダルを操るエースパイロット。艦内の生活になじめない彼にとって、デュランダルの操縦席だけが安らげる場所だった！ スケール大なSF世界観＆シャープな画と裏腹に、中身はひきこもりパイロットの日常を綴る小規模ギャグ。出撃直前に揚げたての串カツを食べたり、拾った犬を飼おうとしたり、スバルは今日もコックピットでやりたい放題！

©宮川サトシ・伊藤京／新潮社

ハマれるキーワード

- 宇宙が舞台のSFギャグ
- 汎用人型兵器のエースパイロットだけどコックピットでひきこもり

作者はこんな人　宮川サトシ／伊藤 京

みやがわ・さとし　2013年、「東京百鬼夜行」で連載デビュー。エッセイ漫画「母を亡くした時、僕は遺骨を食べたいと思った。」は累計500万PVを突破し話題を呼んだ。
いとう・けい　新潮社漫画大賞出身。本作が初の単行本。

全国 劇場公開カレンダー 6/1〜6/11

公開日	タイトル	監督	出演	
6/1	デッドプール	ティム・ミラー	ライアン・レイノルズ	●
6/3	サウスポー	アントワーン・フークア	ジェイク・ギレンホール	●
6/4	雨女	清水崇	清野菜名	●
	王の運命（さだめ）-歴史を変えた八日間-	イ・ジュンイク	ソン・ガンホ	●
	嘘は嘘をつかない	カミラ・アンディニ	ギタ・ノファリスタ	●
	高台家の人々	土方政人	綾瀬はるか	●
	植物図鑑 運命の恋、ひろいました	三木康一郎	岩田剛典	●
	その女諜報員 アレックス	ステファン・カンパネッリ	オルガ・キュリレンコ	●
	探偵ミタライの事件簿 星籠（せいろ）の海	和泉聖治	玉木宏	●
	団地	阪本順治	藤山直美	●
	任侠野郎	徳永清孝	姫子能収	●
	走れ、絶望に追いつかれない速さで	中川龍太郎	太賀	●
	FAKE	森達也	（ドキュメンタリー）	●
	ブラー ニュー・ワールド・タワーズ	サム・レンチ	（ドキュメンタリー）	●
6/10	アウトバーン	エラン・クリーヴィー	ニコラス・ホルト	●
	シークレット・アイズ	ビリー・レイ	キウェテル・イジョフォー	●
	マネーモンスター	ジョディ・フォスター	ジョージ・クルーニー	●
6/11	エクス・マキナ	アレックス・ガーランド	ドーナル・グリーソン	●
	教授のおかしな妄想殺人	ウディ・アレン	ホアキン・フェニックス	●
	月光	小澤雅人	佐藤乃莉	●
	サブイボマスク	門馬直人	ファンキー加藤	●
	シチズンフォー スノーデンの暴露	ローラ・ポイトラス	（ドキュメンタリー）	●
	白鳥麗子でございます！ THE MOVIE	久万真路	河北麻友子	●
	純情	イ・ウンヒ	D.O.	●
	夏美のホタル	廣木隆一	有村架純	●
	ノック・ノック	イーライ・ロス	キアヌ・リーブス	●
	確定の季節	デニス・ガムザ・エルギュベン	ギュネシ・シュンソイ	●
	ニツ屋の料理人	ジョン・ウェルズ	ブラッドリー・クーパー	●
	モラトリアム・カットアップ	柴野太朗	守利郁弥	●
	ラザロ・エフェクト	デヴィッド・ゲルブ	マーク・デュプラス	●
	64-ロクヨン-後編	瀬々敬久	佐藤浩市	●

●＝全国公開、●＝全国順次公開、●＝単館上映、●＝声の出演

今週観たい MOVIE この1本

公開中 デッドプール

■監督：ティム・ミラー　製作総指揮：スタン・リー　■製作・出演：ライアン・レイノルズ　出演：モリーナ・バッカリン、エド・スクライン、T.Jミラー、ジーナ・カラーノ
■2016年・アメリカ／108分　■フォックス　※R15+

俺ちゃん、これでもヒーロー

不死身の肉体を手に入れたものの、全身無残な姿になったデッドプールが、組織に元の身体を弁償させるため壮絶リベンジファイト。遅咲き俳優ライアン・レイノルズが製作も兼任。世界興収7億3000万ドルを突破し、R指定映画史上最高記録を達成＆続編決定。二刀流の忍者スタイルで急所一撃、一発の銃弾で3人連続成敗。過激だけど、お茶目で一途な愛を貫く異色マーベルヒーロー。

STORY 恋人との結婚を決意した矢先、末期ガンが判明した元傭兵ウェイド。延命できるという話につられ人体実験に参加するが、超人兵器の売買を企む組織の罠で？

⬆自分のことを「俺ちゃん」と言い、戦闘中も下ネタ、観客にも話しかける適当野郎。

キャラに注目！

コスチュームはお手製

なぜかキティちゃんが好きで、移動手段は強引なタダ乗りタクシー。X-MENからの加入要請もガン無視。

週末映画動員ランキング（興行通信社調べ）5/21〜5/22

1	▶	ズートピア（4月23日公開／ディズニー／公開5週目）
2	▶	殿、利息でござる！（5月14日公開／松竹／公開2週目）
3	▶	世界から猫が消えたなら（5月14日公開／東宝／公開2週目）
4	▶	名探偵コナン 純黒の悪夢（4月16日公開／東宝／公開6週目）
5	NEW	海よりもまだ深く（5月21日公開／ギャガ／公開1週目）
6	▼	64-ロクヨン-前編（5月7日公開／東宝／公開3週目）
7	▼	シビル・ウォー／キャプテン・アメリカ（4月29日公開／ディズニー／公開4週目）
8	▶	映画クレヨンしんちゃん 爆睡！ユメミーワールド大突撃（4月16日公開／東宝／公開6週目）
9	▲	ガールズ&パンツァー 劇場版（2015年11月21日公開／ショウゲート／公開27週目）
10	NEW	機動戦士ガンダム THE ORIGIN Ⅲ 誕の蜂起（5月21日公開／松竹／公開1週目）

©2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

今週食べたい カジュアルフード

FOOD

特選　洋食屋の厚切りポークステーキ弁当
（スリーエフ）

6/1 洋食店のポークステーキがお弁当に。ボリューム満点の厚切り豚ロースを2枚盛り付け。醤油ベースのソースで召し上がれ。■570円[税込]

喫茶店風のナポリタン
（スリーエフ）

6/1 ハム、ブロッシェンソーセージ、ピーマンが入った昔ながらのナポリタン。数種類のトマトから作られたオリジナルソースは、旨味と酸味のバランスが◎。■380円[税込]

シェリエドルチェ ぷるるんカフェゼリーパフェ
（サークルKサンクス）

5/31 香り高いコーヒーゼリーとミルクコーヒームースなどを重ね合わせたパフェ。ホイップクリーム、アーモンドスライス、チョコソースなどをトッピング。■298円[税込]

でからあげクン　ゆずポン酢味（一味入り）
（ローソン）

5/31 歴代人気第2位のフレーバーがビッグサイズの"でからあげクン"に。ゆずとポン酢の爽やかな酸味を、一味のピリッとした辛さで引き締める。■268円[税込]

今週のコンビニ

はみ出す味噌チキンカツバーガー
（スリーエフ）

6/1 バンズに収まりきらないほど大きな、食べ応えバッチリのチキンカツバーガー。チキンの味を引き立てるコク旨味噌ソースが決め手。■298円[税込]

今週の注目 南国気分を先取り！ ミニストップの沖縄フェア

紅いもモンブラン ～沖縄県産紅芋の餡使用～
（ミニストップ）

5/31 紫色のクリームが目を引くモンブラン仕立てのケーキ。ココアスポンジの上に、沖縄県産紅芋入りクリームをたっぷり絞りました。■280円[税込]

ふわもちロールケーキ 塩ホイップクリーム
（ミニストップ）

5/31 沖縄の塩"シママース"を使ったクリームを、もちもち食感のスポンジでクルッと包んだロールケーキ。甘さの中に程よい塩味が感じられる。■280円[税込]

サーターアンダギー2個入
（ミニストップ）

5/31 沖縄名物の揚げドーナツ、"サーターアンダギー"が登場。甘さ控えめの素朴な味で、外はサックリ、中はしっとりと仕上げました。■128円[税込]

今週のカップ麺

日清焼そばU.F.O. わさびマヨ焼そば
（日清食品）

5/30 人気の"わさびマヨ焼そば"が復活。濃厚な香りが特徴のソースに加えた、別添"わさびマヨ"で和風の味わいと刺激をプラス。■194円[税込]

つじ田監修 魚介豚骨らーめん
（エースコック）

5/30 行列の絶えない都内屈指の人気店"つじ田"監修。ポークベースにチキンや魚介の旨味が溶け込んだ濃厚な魚介豚骨スープがウリ。滑らかな太麺とよく絡む。■222円[税込]

明星 大盛 新富山ブラック ペッパー黒醤油ラーメン
（明星食品）

5/30 富山県のご当地麺をベースにした新商品。胡椒でパンチを効かせた真っ黒な醤油スープに魚粉ふりかけを合わせ、深みのある味にアレンジ。■221円[税込]

今週のスナック

ポテトチップス りんご味
（湖池屋）

5/30 フルーツ系ポテトチップスの新フレーバー。国産ふじを使ったリンゴパウダーをまぶし、さっぱりとした甘さを再現。■124円前後

じゃがりこゴロゴロジャーマン
（カルビー）

5/30 "ゴロゴロ"具材が入った"じゃがりこ"シリーズの新作。炒めたベーコン＆オニオンの旨味と、ブラックペッパーがピリッとスパイシーなジャーマンポテト味。■160円前後

ポテトチップス濃い味 極旨担々味
（カルビー）

5/30 担々麺をイメージした新味。ピリ辛の肉味噌と、ゴマ風味のクリーミーなスープの味わいが楽しめる。■150円前後 ※コンビニ限定

祝 アノ本田圭佑選手も6月で30歳。私、田中は業界歴34年。この4年の差、「伸びしろ」や思いますね！

ガンホー・オンライン・エンターテイメント 執行役員 開発担当本部長 田中弘道

問い合わせ一覧 ローソン ☎0120-07-3963 スリーエフ ☎045-661-8508 サークルKサンクス ☎0120-500-394 ミニストップ ☎0120-865-132
湖池屋 ☎0120-941-751 カルビー ☎0120-55-8570 日清食品 ☎0120-923-301 明星食品 ☎0120-585-328 エースコック ☎06-6338-2745

ゲームユーザーの
生活スタイル&嗜好を分析！

TREND WATCH

《ファミ通 トレンドウォッチ》

【調査期間】…2月1日～5日1日

エンタメやゲームの消費動向調査からゲームファンの"現在"を分析！　今回はプレイしたゲームアプリをリサーチ。

●今回の調査モニター

eb-i(詳細は下段を参照)の20万人のモニターの中から抽出した、継続的に家庭用ゲーム機で遊んでいる10歳～49歳までの1948人(男性1304人:女性644人)に調査を実施。

◆今週の調査テーマ　TOPICS

スマホの人気ゲームに変動はあったか？ ゲームユーザーが遊んだゲームアプリは？

今回は、ゲームアプリのプレイランキング(4月25日～5月1日)。『パズル＆ドラゴンズ』(以下、『パズドラ』)が前回調査の3月10日号からプレイ率を0.6ポイント上げ、王者の貫禄を見せた。それに『LINE:ディズニーツムツム』(以下、『ツムツム』)、『モンスターストライク』(以下、『モンスト』)が続く並びは変わらずだが、『パズドラ』と2位『ツムツム』のプレイ率の差が1.3ポイントから0.7ポイントに縮まった。さらに3位『モンスト』は、1位との差を5.6ポイントから3.0ポイントへと詰め、『ツムツム』と『モンスト』が『パズドラ』を急追している。非ゲームユーザー票ではさらにこの傾向が顕著で、こちらは『パズドラ』と『ツムツム』の順位が逆転。2位『パズドラ』のプレイ率が横ばいなのに対して、1位の『ツムツム』は前回比で2.3ポイント増と、さらに優位に立っている。

◎ゲームユーザーが遊んでいるゲームアプリ TOP20

モニター数:1948人(複数回答可)

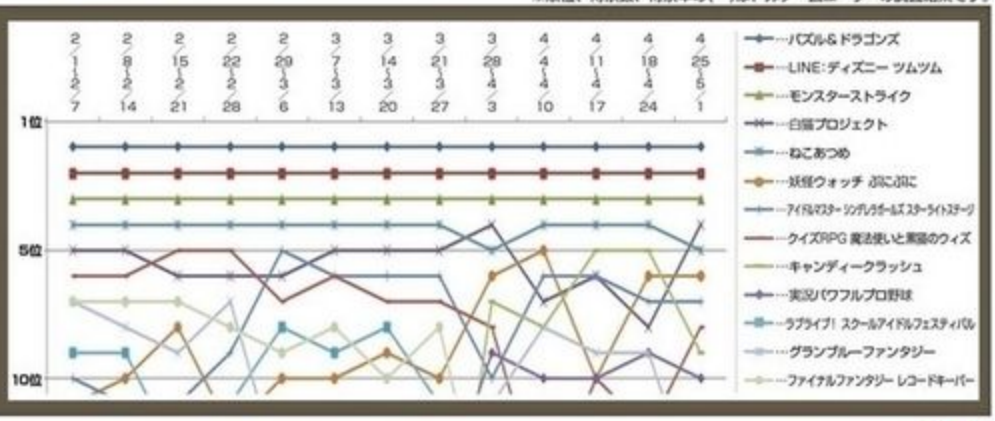
順位	タイトル	得票数	得票率
1 (2)	パズル&ドラゴンズ	185(718)	9.5%(5.0%)
2 (1)	LINE:ディズニー ツムツム	171(1411)	8.8%(9.9%)
3 (3)	モンスターストライク	127(391)	6.5%(2.7%)
4 (12)	白猫プロジェクト	53(174)	2.7%(1.2%)
5 (6)	ねこあつめ	50(284)	2.6%(2.0%)
6 (5)	妖怪ウォッチ ぷにぷに	45(298)	2.3%(2.1%)
7 (14)	アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトステージ	40(155)	2.1%(1.1%)
8 (18)	クイズRPG 魔法使いと黒猫のウィズ	38(98)	2.0%(0.7%)
9 (7)	キャンディークラッシュ	34(258)	1.7%(1.8%)
10 (15)	実況パワフルプロ野球	32(153)	1.6%(1.1%)
10 (18)	クラッシュ・オブ・クラン(Clash of Clans)	32(98)	1.6%(0.7%)
10 (21)	にゃんこ大戦争	32(81)	1.6%(0.6%)
13 (16)	ラブライブ！ スクールアイドルフェスティバル	31(129)	1.6%(0.9%)
14 (8)	キャンディークラッシュソーダ	30(237)	1.5%(1.7%)
15 (4)	LINE ポコポコ	29(304)	1.5%(2.1%)
15 (35)	グランブルーファンタジー	29(54)	1.5%(0.4%)
15 (41)	Miitomo	29(35)	1.5%(0.2%)
18 (34)	Fate/Grand Order	26(58)	1.3%(0.4%)
19 (17)	ぷよぷよ!!クエスト	25(113)	1.3%(0.8%)
20 (32)	ガールフレンド(仮)	24(60)	1.2%(0.4%)

※順位、得票数、得票率の( )は、非ゲームユーザーの調査結果です。

CHECK! チェック

3強は3ヵ月一貫して順位をキープ 『パワプロ』はペナント開幕効果で急上昇

3ヵ月の順位の推移(2～4月)を見ると、1位の『パズドラ』を筆頭に上位3強は定位置を譲らず、強さを見せつけた。前回調査期間で『モンスト』と3位の座をめぐるデッドヒートを展開した『ねこあつめ』は、安定した順位を保つも、最終的に『白猫プロジェクト』に4位をさらわれている。そのほかでは、『実況パワフルプロ野球』が3月末に向けて急上昇し、4月以降は安定的にトップ10内を推移するようになっており、見事にプロ野球の開幕を追い風にした形となった。

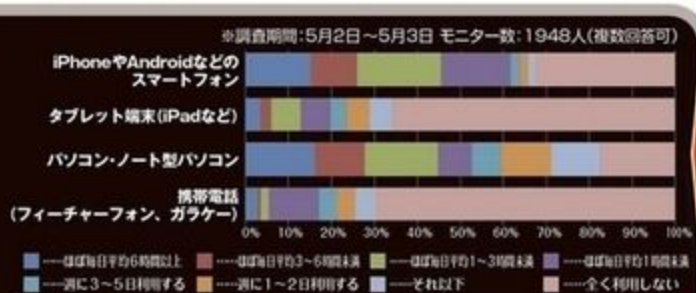


●今週の定例調査……【情報端末の所有率・使用頻度は？】

Q.ゲームユーザーが情報端末を利用している割合と頻度は？

今回、新テーマとして情報端末の使用頻度を調査した。所有する(使用できる)割合がもっとも高かったのはPCの82.6%。スマートフォンが67.4%で続き、携帯電話は30.2%に留まった。使用頻度調査の結果は右のグラフの通りだが、所有者に限定して使用頻度を聞いた結果を見ると、毎日使用するユーザーが91.5%と断トツだったのがスマホユーザー。携帯電話ユーザー(56.7%)と比べても、端末との距離感の近さが圧倒的な結果となっている。

※調査期間:5月2日～5月3日 モニター数:1948人(複数回答可)



●情報端末の所有率・使用頻度

●eb-iとは？

"eb-i(entertainment businese insight)"は、カドカワが2013年1月より週単位で継続して行っている、エンターテインメント分野の消費者動向調査。保有している全国20万モニターから週次で10000超の声を回収し、エンタメ分野の実態を分析しています。

※本記事では、直近1ヵ月間で家庭用ゲームを遊んだことがある人を"ゲームユーザー"としています。

大塚角満のゲームを読む！

第152回
【30周年】

Profile 大塚角満（おおつか かどまん）

週刊ファミ通副編集長兼ファミ通コンテンツ企画編集部編集長。編集業務の傍ら、ゲームエッセイストとしての活動も行い、ゲームのプレイ日記をまとめた『逆鱗日和』シリーズ、『折れてたまるか！』シリーズ、『熱血パズドラ部』など著書多数。

COLUMN

ちょっと昔を思い出してみた

昨夜、クリエイターさんとの会食が長引いたので、都内の繁華街からタクシー帰りすることになった。ちょうど同じ会食に出ていて、しかも家がご近所さん（前号の当コラム参照w）の林克彦編集長が同乗。互いの家まで40分くらいの道すがらいろいろな話をしたのだが、タクシーが走り始めて10分くらいしたとき、ふいに林編集長がこんなことを言った。

「大塚さん、ファミ通に入ったばかりのころのことって、いまでも覚えています？」

僕は、なぜ林がこの話題を振ってきたのかを瞬時に理解した。「ああ、そうか。ファミ通、30周年だもんね」。そして、ちょっと考えてから続ける。

「……うん、不思議なほどよく覚えてる。当時、初台のビルのだだっ広いワンフロアに編集部が入っててさ。配属されたばかりで居心地が悪いから、そのフロアの奥にあった写真保管エリアに入り浸って、孤独を満喫していたよ（笑）」

林は大しておもしろくもなさそうに「へ〜（笑）」と笑い、当時のことを述懐した。

「俺と大塚さんは、ほぼ同期なんですよね。3ヵ月ほど大塚さんが先輩で、3年後くらいにふたりともニュースチームの専属になって。後にダブルデスク体制を敷いて週交代で記事を作る……」

あー、そうだったなぁ……。

いまからちょうど20年ほど前。ファミ通が創刊10周年を迎えたころに僕と林がニュースチームのデスクになって、1週間交代で巻頭ページの記事を作っていた。インターネットのメディアやSNSが台頭してくるずっと前のこと。当時のファミ通でダントツの人気を誇っていたのが業界の最新ニュースを報じるこのページで、我々は、「俺たちが読者の目と耳だ！」を合言葉に毎日のように取材に駆けずり回っていた。

このころ、ニュース担当記者としていっしょに仕事をしていたのが、現ファミ通App編集長の中目黒目黒や女尻笠井、週刊ファミ通副編集長のふじのっちといった面子。全員、20代半ばの若造記者だったが、ゲーム業界自体がどこか祭りの前日のような、一種独特なワクワクとソワソワが同居していた時期だったので、若者たちのがむしゃらなエネルギーとおもしろいように合致した。1週間のうち必ず2日は徹夜をしなければならないというエエ加減にせいよ的な環境だったが、1日1日が楽しくて、家に帰れないことなどまったく気にしていなかった。

林が、笑いながら振り返る。

「いま考えると、あのころはメチャクチャだったけど恵まれていましたね。若造もいいところなのに、業界のVIPに直撃取材したり、海外出張にもよく行ったし。しかも俺と大塚さんは、記事はもちろんだけど台割（どんな記事を載せるのかを記した、誌面の設計図）の段階から浜村さんにチェックされて、たびたび"ヌルい！"って怒られて（苦笑）。でもそれもすべて、いい経験でしたよねえ」

当時のことを思い出してブルルと1発震えてから、僕は頷いた。

「ホント、浜村さんにはよく怒られたよなぁ。でもあのころ、ふたりで週交代で誌面を作っていたけど、いつも頭の中で（林君の週には負けねえ）って思っていたわ。（俺の週のほうがおもしろい記事を作る！）ってね（笑）」

今度は心から愉快そうに、「あはは！」と林は笑った。「それ、俺もですよ（笑）」。

気がつけばタクシーは高速の出口を降りて、開発目覚しいさいたま新都心の近辺をゆるゆると走っていた。さいたまスーパーアリーナやたくさんの高層マンション、ショッピングモール、そして合同庁舎らが立ち並ぶ近未来都市風の街だが、僕らがファミ通に入った当初は、このあたり一帯はペンペン草が生えるばかりでオシャレな建物なんて一棟もなかった。それが『シムシティ』よろしく、ここまで劇的な発展をするのである。街の姿がガラリと変わるくらいの時間が流れたのだ。日進月歩のゲーム業界をウォッチし続けるファミ通が、さまざまな形に変化し続けてきたのは必然以外のナニモノでもないのである。

創刊30周年。

30年の歴史のうち3分の2以上を見てきた僕はすっかりロートルの域に入り、当時若手だった連中も見事なおっちゃんに変貌している。仕事の質も、量も、やりかたも、昔の自分が見たら「え!? いったい何をやってんの!?」と驚くほど変わってしまったし、それが時の流れのなせる業ということも理解しているつもりだ。

でも。

ファミ通黎明期のころから編集部に息づく、ずっと変わっていないものがひとつある。それは、

「ゲームが大好きだ！」

というスピリット——。

僕らはこれからも、誌面を通じてゲームへのラブレターを綴っていきます。がむしゃらだったあのころと同じように、ね。

祝 30周年おめでとうございます！ 私のコラムは連載14年ぐらいなので、およそ半分。つきあいも長くなりましたね。 ソラ 桜井政博

●イラスト／荒井清和　※逆鱗日和なブログは、http://www.famitsu.com/blog/otsuka/

次号予告

6月23日号

次号は 6/9(木) 発売です

特別定価 490円(税込)

※一部の地域では発売日が遅れる場合があります。

バックナンバーはebtenで!!
http://ebten.jp

まだまだ次号も続きます!
ファミ通30周年記念特集!

●大ボリュームでお届けしたファミ通30周年記念特集は、まだまだ続きます。大好評の"思い出のゲーム"企画は、著名人・クリエイター編を掲載! さらに、豪華執筆陣が参加するイラストコラムも! お祭りは終わりません!!

こちらは25周年記念特集!
『スーパーロボット大戦』もお祭りだ!!

●25周年を迎えた「スーパーロボット大戦」シリーズ。その歴史を振り返るだけでなく、ファミ通.comにて実施したユーザーアンケートの結果も大発表! シリーズのいままでとこれからをキーパーソンが語るインタビューも!!

新作スクープに最新情報
知りたいアレコレをお届けします!

●新作スクープだけでなく、気になるタイトルの続報もたっぷりと入手しています。話題のシリーズ最新作「逆転裁判6」発売記念特集もありますよ!!

※記事内容は予告なく変更となる場合があります。

新着ゲーム&雑誌・書籍スケジュール

6

- 2【木】 パズル&ドラゴンズ イラストレーションズ 新究極
  - 週刊ファミ通 6月16日増刊号 発売
  - ●大正×対称アリス all in one
  - ●大正×対称アリス all in one(ダウンロード版)
- 3【金】
- 4【土】
- 5【日】
- 6【月】
- 7【火】
- 8【水】

●Newニンテンドー3DS ●ニンテンドー3DS ●プレイステーション Vita ●プレイステーション・ポータブル ●Wii U ●プレイステーション4 ●プレイステーション3 ●Xbox One ●Xbox 360

※ゲーム、雑誌、書籍のスケジュールは変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

特別付録 ダウンロードコンテンツ福袋

●『プロ野球 ファミスタ リターンズ』〈お役立ちパスワードセットPart.4〉
●『モンスターハンター フロンティアG』〈教官見習ネコの差し入れ〉
●ファミ通のデジタル付録〈「√Letter ルートレター」過去記事まとめ〉

◆メディア情報

Web

ファミ通.com ゲーム・エンタメ最新情報
http://www.famitsu.com

Facebook

週刊ファミ通公式アカウント
http://fb.com/weeklyfamitsu

Twitter

週刊ファミ通公式アカウント
@WeeklyFamitsu

ファミ通.com公式アカウント
@famitsu

週刊ファミ通編集長アカウント
@famitsu_Hayashi

ファミ通チャンネル

ニコニコ生放送で平日毎日配信中!

配信情報は番組ページか週刊ファミ通のTwitterで!
http://ch.nicovideo.jp/famitsu

※配信が実施されない場合もあります。あらかじめご了承ください。

動画配信(YouTube)

ファミ通TUBE http://www.youtube.com/user/famitsutube

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は

〒104-8441
週刊ファミ通6月16日増刊号○○○○係 まで

※応募方法に関わらず、雑誌公正競争規約の定めにより、ひとつの懸賞に当選された方は、当該号のほかの懸賞に当選できない場合があります。
※プレゼントの賞品は、譲渡しないことを応募・当選の条件とします。譲渡には、売ること、オークションに出品することなどが含まれます。譲渡が明らかになった場合、当選は取り消され、賞品を返しいただく場合があります。
※本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本誌の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの正午から午後5時のあいだに、カスタマーサポート☎0570-060-555で受け付けております。
また、メールでの質問は、support@ml.enterbrain.co.jpで受け付けます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問にはいっさいお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

週刊ファミ通ではライターを募集しています!

募集業務:週刊ファミ通及び関連刊行物におけるゲーム紹介や攻略記事のライター(在宅)
■**待遇** 経験、能力などを考慮のうえ、編集部規定により決定
■**応募方法** ①履歴書(写真添付、メールアドレスも明記) ②職務経歴書 ③800文字程度の作文
(400字詰めの原稿用紙をご使用ください。
テーマは、"最近遊んだゲームのインプレッション")
①~③を、上記のあて先で「ファミ通ライター募集」係までお送りください(応募書類は返却いたしません)。書類選考のうえ、選考通過者にのみ、別途面談日をご連絡いたします。

■発行人:浜村弘一 ■編集人:坂本武郎 ■編集長:林克彦 ■副編集長:藤野豊、秋山誠、河合里枝/大塚英行/小澤勉夫/豊田恵吾 ■デスク:菊池祐一、今貴生、三代川正、阿部浩士、藤野昇平、千葉久子/山口貴士、越峨寛子 ■編集スタッフ:後藤聡子、岡田秀穂、島本愛子、北口晋吾、川島圭太、本田崇彰、藤田知沙、小野泉、黒谷愛太、野口美千生、伊藤良介、岸本進之助、吉田孝広、武藤洋平、小川紗恵子、堅田智裕/豊泉宏幸、渡邉忍、杉原貴宏、秋山健一、古屋陽一、石橋宏貴、立花桂子、工藤沙織、谷塚真一、岩見勝人、小林寿幸、岸本克樹、新本浩一郎、加藤政樹、松尾勇気、松田祐郎/小山太輔、石川満、坂本隼、佐藤裕介/長田英樹、佐治良哉、鳥居司、関々田武、志賀雄太 ■制作スタッフ:川端康雄、松岡大右、日花隆、稲葉和恵、宮本泰秀、高村純一、井上圭司/山田康幸、川辺宏二、斉藤和雄 ■編集総務:原正典、渡辺千恵子 ■広報:市川みのり、横瀬みちる、藤枝さちか、武川麻衣子 ■ライツ:高山晶子 ■フォトグラフ:スタジオT ■編集協力:ファミ通APP編集部、コミッククリア編集部、エンタミクス編集部、ビーズログ編集部、福田有宵、檜葉志乃武、鈴木貴義、内沢裕一、東京テキスト、齋藤猛、堤教史、芦田晋、近藤圭悟、奥村真弓、松鮨マーク、ターニング・ポインツ、植地毅、森田元、平松誠史、太田浩司、栗田知道、池澤雄一、本間春香、佐藤稔、長谷部善之、山岡広樹、篠原元貴、山本勉、飯原政司、所宮光宏、丸谷健太、屋城敦、田井成樹、菊池紘平、高橋恵子、大島弥月、小島賢治、横田理子、戸塚義一、天野歩美、斉藤勲、松下幸太、吉村直樹、みちよ・パティロ ■制作協力:新矢由美子、岩井国夫、石田治、吉田潤、山田由香里、アライブ、佐藤大輔、山内大助、水川達哉、馬場美保、濱江由紀子、安田デザイン制作所、ワン オア エイト、西村由美、スタジオ ディースリー、谷口貴司、アイダックデザイン、エーテルデザイン、クリエイティブレイ、ムラスタジオ、ACQUA、風間新吾、神田奈保子 ■ビジネスプランニング局:水本九州男、伊勢哲也、原川朗広、梅山達夫、田中翔一郎、安部寿一、中村了、元和木綿、重富常晴、湯澤紋子、山田愛紀、松村英彦、古谷知恵、椎原理絵、池田信一、志摩和弘 ■KADOKAWA広告局:小林隆美、坂本美香、小松恭子、成島美紗子 ■雑誌営業:高津利浩、福島愛絵、中村宣忠、横山浩史 ■セールスプランニング部:酒井朗喜、与那覇学、廣原洋祐 ■生産管理局:三浦真木、藤田昇、笹下泰紀 ■マーケティング:上床光信、岩井直樹、藤池隆司、小林利治

301603000575

Published by Nintendo

NINTENDO 3DS

カードで戦うボードゲーム

10年ぶりの完全新作

カルドセプト® リボルト

CULDCEPT REVOLT

大宮ソフト

© 1997-2016 Omiya Soft. © 2016 Nintendo

7.7［木］発売

パッケージ版／ダウンロード版

希望小売価格 4,700円（税別）

CERO B

製品版に引き継ぎできる「スタートダッシュVer.」配信中

カルド・セプ子 リボル子による 紹介映像公開中

くわしくは任天堂ホームページへ www.nintendo.co.jp

3D映像に関して

●3D映像の見えかたには個人差があります。任天堂のホームページに、ニンテンドー3DSの3D映像（立体視）についてお伝えしたいことを掲載しています。

※画面写真はすべて2D表示のものです。実際のゲームでは3Dでお楽しみいただけます。

Weekly ファミ通 | No.1435 | 特別定価 580円 本体537円

平成28年6月2日発行・発売（毎週1回木曜日発行・発売）第三種郵便物承認
発行：カドカワ株式会社　発行人：浜村弘一　編集人：坂本武郎
〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1　銀座松竹スクエア　☎0570-060-555（ナビダイヤル）
発売：株式会社KADOKAWA
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

交易と外交で世界を制覇せよ！

中世ヨーロッパの羅権をめぐる都市交易シミュレーション

GRAND AGES
MEDIEVAL
グランドエイジ メディーバル

6.9 ON SALE

CERO B

PS4

Grand Ages: Medieval © 2016 Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved. Developed by Gaming Minds Studios. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Kalypso Media USA, Inc. Grand Ages Medieval is a trademark of Kalypso Media Group GmbH and is used under licenbe. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner. "PS", "PlayStation"および"プレイステーション"は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

kalypso

UBISOFT

ファミ通はずっとゲームとともに！ これからもよろしくお願いします！

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©2016 KADOKAWA DWANGO CORPORATION

雑誌21886-6/16
Ⓛ-7/31

4910218860661
00537

カドカワ　enterbrain